

Spiele zur Ubung und Erholung des Körpers und Geistes

Johann Christoph Friedrich Guts Muths



Johann Christoph Friedrich

J. C. F. GutsMuths'

Spiele

zur

Übung und Erholung

des

Körpers und Geistes,

gesammelt und bearbeitet

für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden.

Mit den Erweiterungen der früheren Auflagen von **F. W. Klumpp**, weiland Oberstudienrate zu Stuttgart, und **O. Schettler**, weiland Seminar-Oberlehrer zu Auerbach i. V., herausgegeben in

achter Auflage

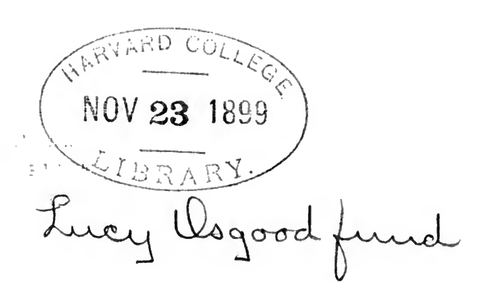
von

J. C. Lion.

Hof.

Verlag von G. A. Grau & Cie. (Rud. Lion).

1893.



„Ihr könnt fröhlich sein und scherzen,
Doch verscherzt die Unschuld nicht.“

„Pro patria est, dum ludere videmur.“

Vorwort zur 8. Auflage.

Durch die wiederholten Überarbeitungen hat das vorliegende Buch von der Geschlossenheit des ursprünglichen Charakters wohl manches eingebüßt. Ein aufmerksamer Leser bemerkt es gewiß recht häufig, daß zu ihm nicht immer GutsMuths spricht, noch auch Klumpp oder Wackernagel, noch selbst Schettler und der Unterzeichnete, sondern oft noch mancher andere, auch da, wo vielleicht ein Name nicht genannt, auf eine bestimmte Quelle nicht hingewiesen ist. Aber die Leser, die bisher daran Anstoß nicht genommen haben, werden es auch künftig nicht thun. Ich denke vielmehr: Sie empfinden nach wie vor etwas von der anregenden Stimmung, in die wir uns in einer Gesellschaft wohlwollender Männer versetzt fühlen, die, obschon sie durchaus nicht überall völlig einerlei Gesinnung haben, doch im Ganzen eifrig nach dem gleichen Ziele streben und dabei das Recht abweichender Meinung im Wechselgespräche jederzeit anzuerkennen geneigt sind. Weiteres der neuen Ausgabe vorauszuschicken, scheint mir um so weniger erforderlich, als ich selbst ja seit zwanzig Jahren in der gedachten Gesellschaft mit gesonnen, gemeint, gesprochen habe. Lebhaft aber bedauere ich es in diesem Augenblick, daß nur mir und nicht auch dem Herausgeber der drei letzten Auflagen, dem am 5. Nov. 1890 verstorbenen Schettler die Freude zuteil geworden ist, das

Seculare Jubiläum

des Buches zu feiern, welches sich seinerzeit als zweiter Teil der 1793 erschienen „Gymnastik" von GutsMuths vorstellte.

Leipzig, am 1. Januar 1893.

J. C. Lion.

Vorbemerkungen zur 7. Auflage.

Als mir vor acht Jahren von der Buchhandlung, welche sich das Eigentumsrecht auf die 4. Auflage des GutsMuths'schen Spielbuches erworben hatte, das Anerbieten gemacht wurde, eine neue Auflage des obengenannten Werkes zu besorgen, ging ich zwar mit Bangen, doch auch mit Freuden darauf ein; mit Bangen, weil ich mir sagte, die von F. W. Klumpp vor nun mehr fast vierzig Jahren besorgte 4. Auflage mannigfacher Abänderungen und namentlich einer größeren Bereicherung bedürfe, daß es aber gleichwohl ein Schweres sei, diese Abänderungen vorzunehmen, ohne der Pietät gegen den Verfasser und den genannten Herausgeber nur irgendwie Eintrag zu thun; mit Freuden, weil das Anerbieten, einem GutsMuths und Klumpp nachzuarbeiten und dazu zu helfen, daß dieses wertvolle Buch der Welt der Großen und durch diese noch mehr der Welt der Kleinen erhalten bleibe, nur ein nach allen Seiten ehrendes war. Gelang es mir auch, die Klippe so zu umgehen, daß mein eigenes Gewissen dabei beruhigt blieb, so mußte ich's doch dahingestellt sein lassen, daß dieses von anderen trotzdem für zu weit gehalten würde. Jetzt darf ich es immerhin bekennen, daß meine Hoffnung auf Billigung der Grundsätze, nach welchen die Bearbeitung der fünften und sechsten Auflage erfolgte, keine irrige gewesen ist, und durfte es unternehmen, die nämlichen Grundsätze gleicherweise bei der abermaligen Bearbeitung, welche sich nötig gemacht hat, anzuwenden.

Zuerst hatte ich die GutsMuths'sche Sammlung um eine nicht unbedeutende Anzahl von Spielen *vermehrt*, weil ich mir sagte, daß dies, wenn sie auch nur entfernt einen Anspruch auf Vollständigkeit machen sollte, unabweisbar sei. Zu meiner Freude fand ich hierzu bei der Verlagsbuchhandlung die größte

Bereitwilligkeit, eine Bereitwilligkeit, die auch wieder den nachfolgenden Auflagen, und zwar in erhöhetem Maß, zu gute gekommen ist. Wiederum ist damit einem Wunsche des Verfassers Rechnung getragen, der auf S. 10 der 1. Auflage vom Jahre 1796 eingesteht, daß ihn nur die einmal bestimmte Bogenzahl (es waren 30 Bogen eines kleinen 8-Formats) genötigt habe, bei den Brettspielen abzubrechen und auf Seite 11 derselben Auflage erklärt: „Obgleich die Zahl (von 106 Spielen) schon ziemlich ansehnlich ist, und ob ich gleich selbst noch einen ziemlichen Vorrat besitze, so wäre es mir doch sehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernen Gegenden Spiele mitteilte. Alter und Geschmack, Fähigkeiten und Kenntnisse, häusliche Lage und Gesellschaften der Jugend, der besondere Geschmack der Eltern und Erzieher, die Tages- und Jahreszeiten, häusliche Umstände u. s. w. machen eine große Zahl von Spielen nötig. Ich werde daher Nachträge liefern und mich bemühen, nach und nach eine Spielbibliothek zustande zu bringen, wie sie noch keine Nation hat."

Seit GutsMuths' Zeit sind nun aber eine Menge ihm wahrscheinlich noch unbekannter Spiele durch die Beobachtung des Volkslebens, durch die Spielgärten, durch die Einrichtung von Spielplätzen, durch den Turnunterricht gleichsam entdeckt, aufgebracht, verallgemeinert und verbreitet worden, und darunter viele, welche die Jugend ansprechend gefunden und lieb gewonnen hat, und diese konnte ich nicht sämtlich mit Stillschweigen übergehen.

Ferner trat es klar hervor, daß in einem Spielbuche für das Haus auch die Spiele für das jüngere Kindesalter nebst den dazu gehörigen Spielliedchen, denen GutsMuths wenig Beachtung geschenkt hatte, nicht fehlen durften. Daher die Aufnahme mannigfacher Fang- und Wanderballspiele, der Ringelspiele, auch der einfacheren Lauf- und Haschespiele, und manches Spielscherzes, der im engen Raume des Wohnzimmers eine kleine häusliche Gesellschaft zu beglücken vermag.

Gleichwohl konnte der ganzen Anlage des Buches nach nicht auch das jüngste Kindesalter, das Spielen der Jugend weit vor dem schulpflichtigen Alter, das Spielen im Kindergarten, des näheren bedacht werden.

Mein Vorrat — auch hiervon ganz abgesehen — war und ist freilich immer noch ein größerer, aber es lag und liegt mir fern, jedwedes Spiel und jede Spiel-Variante aufzunehmen

und damit das Buch unnützerweise aufzuschwellen, wenn auch die Auswahl der nach meinem Gutdünken besten Spielformen nicht gerade eine leichte war. Das Bestreben, nichts wahrhaft Brauchbares ganz beiseite zu legen, führte immerfort Zweifel herbei, und ich habe auch diesmal mit denselben zu schaffen gehabt und es nicht leicht mit ihnen genommen.

Die vorzüglicheren Erweiterungen, welche die neueren Auflagen erfahren haben, beziehen sich jedoch mehr auf die Spiele für das reifere Knaben- und angehende Jünglingsalter. Hier galt es besonders, den von Jahr zu Jahr auch in deutschen Landen immer mehr sich ausbreitenden Sportgelüsten gegenüber Stellung zu nehmen; es durfte mir nicht einfallen, ihnen Rechnung zu tragen und die bestimmte Grenze zwischen Sport und Spiel zu verwischen, wenn nicht der erzieherische Standpunkt, auf welchen GutsMuths seinen Aufbau begründet hat, verlassen werden sollte. „Der Erzieher darf das Virtuosentum in keine Wege begünstigen. Erwachsene, die in ihrem Berufe längst ihren Platz ausfüllen, in ihrer äußeren Stellung selbständig, frei und fest gegründet sind, mögen so viel Zeit und Kraft, als ihnen der Ernst des Lebens übrig läßt, darauf verwenden, irgend eine Beschäftigung, welche insbesondere auch körperliche Anstrengung verursacht, ohne jeden Zwang dennoch so zu pflegen, als ob die bitterste Notwendigkeit sie ihnen auferlegte, angeln wie ein Fischer, das Wild aufstören wie ein Waldläufer, rudern wie ein Bootsmann, reiten wie ein Jockey; niemand kann etwas dagegen haben; aber unsere deutsche Jugend hat dazu keine Zeit und kein Recht. In ihrem Gedankenkreise dürfen nicht zwei Herren walten, von denen der eine nur Gebote der Pflicht kennt, der andere aber alles freiwillige Interesse mit Beschlag belegt. Unverdrossen und lauteren Frohsinns voll soll sie in Leitung und in Freiheit ihre Kräfte entfalten, üben und gebrauchen aus Liebe zur Thätigkeit, aber nicht aus Liebhaberei. Sodann auch für den Dienst des eigenen Vaterlandes. Wohl beruht das Kinder- und Jugendspiel in aller Welt auf den gleichen unvergänglichen Grundlagen, aber es hat sich bei jedem Volke nach Zeit und Ort verschieden zu gestalten, so gut wie nach Alter und Geschlecht; auf „Internationalität" ist es nicht angelegt, und Landessitte ist keine Unsitte, Landesbrauch darum kein Mißbrauch. So können wir denn die Pflege des Sports, der allenthalben mit der Miene der Internationalität auftritt, getrost der nach angel-

sächsischem Vorbilde sich auch bei uns mehr und mehr entwickelnden Sportlitteratur überlassen, ohne daß in unserem Buch eine Lücke bliebe. Nur in der Beachtung ausländischer Formen von Spielen, die ohnehin auch bei uns sich finden, mußte der Weg, den GutsMuths selbst schon eingeschlagen hat, weiter verfolgt werden. In diesem Sinne ist den sogenannten englischen Spielen ihre Würdigung zu teil geworden, ohne in ihrer Einbürgerung ein Radikalmittel wider alle Schäden zu erblicken, an denen unsere Jugendbildung wirklich oder angeblich krankt, und ohne gegen unser eigenes junges Volk, seine Erfindungskraft und seine Leistungen, so ungerecht zu werden, wie man es hier und da in schwärmerischer Überschätzung gewisser Vorzüge der Fremde jetzt beliebt."

Aus ähnlichen Gründen sind aber auch nicht minder getrost alle die heimischen Spiele jetzt wie früher zurückgelegt, welche mehr die Übung der Kraft als die freie Bethätigung derselben bezwecken, die also allzu sehr an den deutschen Turnplatz erinnern. Sie können in einem Turnspielbuche recht wohl Aufnahme finden, wo sie eine Form der Übung vorstellen, hier aber durften sie es nicht. Dahin gehören z. B. das Stelzengehen, Schlittschuhlaufen, Ger- und Diskuswerfen, Wettlaufen, Schaukeln, Seilspringen und Kastagnettenschlagen. Nur zu besonderen Zwecken, wie sie die beiden Anhänge verfolgen, durfte manches Hierhergehörige ein Unterkommen finden, und diese sind von Neuem wesentlich vermehrt.

Manches Spiel, welches in der 4. Auflage des Spielbuches keine Berücksichtigung gefunden hatte, ist schon in die 5. und 6. wieder aufgenommen und auch diesmal beibehalten. War da von den „gelehrten Spielen" noch das Billard, wenn auch verkürzt, wiedergegeben, war ebenso die Zahl der Übungsbeispiele zum Schach vermindert, so ist ersteres jetzt ganz gestrichen, nicht weil das Spiel für unwürdig zu halten; im Gegenteil, weil es unnötig erschien, es oberflächlich zu berühren, unmöglich, es gründlich zu behandeln; dahingegen sind einige Veränderungen des Schachspiels aufgenommen, welche allgemein weniger bekannt sind, und gegen welche sich die sportmäßigen Freunde des Schachspieles — diese mit Recht! — ablehnend verhalten; weil die Erfahrung lehrt, daß die Anleitungen zum Schachspiele mit wissenschaftlicher Haltung eben für die Masse der Jugend nicht vorhanden sind.

Alle geschichtlichen Bemerkungen, ebenso diejenigen über den

Einfluß der Spiele auf Körper und Geist sind wiederum durch kleineren Druck gekennzeichnet worden, nicht um sie zurückzudrängen, sondern nur, um auf den ersten Blick erkennen zu lassen, was zur Beschreibung des Spieles an sich gehört. Der wesentliche Wert dieser geschichtlichen und ethnographischen Notizen beruht darauf, daß sie es dem Erzieher nahe legen, die verschiedenen Vorstellungsmassen in den Köpfen der ihm anvertrauten Jugend auf eine, obwohl ganz gelegentliche, ungesuchte, doch häufig um so nachdrücklichere Art in Verbindung zu bringen. Hoffentlich ist daher manchem durch die Vermehrung derartiger Hinweisungen auf vergangene und fremdländische Erscheinungen ein Gefallen geschehen.

Nicht unerhebliche Schwierigkeiten hat bei jeder Auflage die Einteilung und Anordnung der Spiele verursacht. GutsMuths hat sie alle insgesamt nach ihrem Einfluß auf die geistige Entwickelung geordnet, aber dabei nur die intellektuelle Seite und die Geschmacksbildung berücksichtigt, Klumpp hat diese Einteilung beibehalten, obwohl er sich in seiner Vorrede gegen ihre Einseitigkeit erklärte. Sie hat ja auch manches für sich, und ich habe sie, nach mehreren vergeblichen Versuchen, bei der Einteilung auch die Gefühls- und Willensseite mitsprechen zu lassen, vielfach beibehalten, doch ohne ängstlich auszurechnen, ob ein einzelnes Spiel mehr Aufmerksamkeit, mehr sinnliche Beobachtung oder mehr Witz, mehr Einbildungskraft oder mehr Gedächtnis, mehr raschen Entschluß oder mehr Geduld erfordert. Die Benennung „Reine Körperspiele", von denen GutsMuths redete, aufzugeben, fiel nicht schwer; jedes hat Einfluß auf die geistige Entwickelung. Auch den Gegensatz zwischen Gesellschafts- und Einzelspielen habe ich in den Hintergrund treten lassen, weil jedes Spiel für den Einzelnen leicht dadurch zu einem gesellschaftlichen gemacht werden kann, daß man es zu einem Wettspiele werden läßt, wenn schon dies nicht bei allen gleich nahe liegt. Im allgemeinen hat ja auch die Jugend wenig Trieb zu Spielen in der Einsamkeit. Dahingegen macht sich bei der Anordnung der Spiele die Rücksicht auf die Spielmittel so naturgemäß geltend, daß sie sich gar nicht umgehen läßt, und ich habe daher die Unterscheidung zwischen Bewegungs- und Ruhespielen, Ball-, Kugel-, Scheiben-, Brettspielen u. s. w. gern beibehalten.

In der Reihenfolge der Spiele verwandter Art lag es mir schon bei der 5. Auflage daran, unter jeder Überschrift ein

Fortschreiten von den leichteren Spielen zu den schwereren herzustellen, und trug ich kein Bedenken, hierbei von der Guts-Muths'schen Folge abzuweichen. Auf gleichem Wege bin ich in den folgenden Auflagen fortgeschritten, und man wird, hoffe ich, darin nirgends einen Rückschritt finden. Die beigegebenen Inhaltsübersichten sind besonders auch mit Rücksicht hierauf gearbeitet. Die erste weist die systematische Gliederung des Ganzen auf das deutlichste nach, die zweite am Schlusse des Bandes läßt es daneben erkennen, für welches Alter, für welches Geschlecht, für welche Genossenzahl jedes der angegebenen Spiele sich am besten eignet, sie erleichtert das Auffinden der Spiele, deren man gerade zu bedürfen glaubt, ebenso wie deren Würdigung für den bestimmten Zweck, und will somit unnützes Suchen wie zweckloses Versuchen zugleich abschneiden helfen.

Im Texte selbst sind wiederum die Spiele, welche sich nur für Knaben und nur für Mädchen eignen, durch die den Überschriften vorangestellten * und † gekennzeichnet. Im allgemeinen war ich hierbei nicht zu ängstlich, weil selbst Spiele, die auf den ersten Anblick nur für die Knaben zu passen scheinen, doch auch gern von den Mädchen vorgenommen werden; sie erhalten ohne gekünsteltes Zuthun ganz von selbst dann ein anderes, ein milderes Gepräge.

Es sind nunmehr über 90 Jahre verflossen, seit der ehrwürdige GutsMuths sein Spielbuch als eine Ergänzung zu seinem grundlegenden Werke „Gymnastik für die Jugend, enthaltend eine praktische Anleitung zu Leibesübungen," zum ersten Male hinausschickte. — Trotz zahlloser Nachahmungen, die bald auf unziemliche Erweiterungen, bald auf dürftige Auszüge hinausliefen, hat es sich seine Schar von Gönnern erhalten, durch deren Teilnahme eben jetzt die neue Auflage sich nötig gemacht hat. Bei einem Buche seiner Gattung gewiß etwas Seltenes!

Und wenn selbst an hoher Stelle, wie 1878 durch das Königlich Sächsische Ministerium des Kultus und öffentlichen Unterrichts, ferner durch das Königlich Bayrische Kultusministerium und den Großherzoglich Badischen Schulrat oder wie seit 1882 wiederholt durch Se. Excellenz den Königlich Preußischen Kultusminister von Goßler in und nach seinem weittragenden und freudig begrüßten Erlasse für eine bessere positive Körperpflege der Jugend das vorliegende Buch seine besondere Würdigung gefunden hat, so kann dies wohl nur aus den ungewöhnlichen Vorzügen der ursprünglichen Anlage und Haltung, aus

seiner wohlabgemessenen pädagogischen Grundlage erklärt werden, die selbst die Herausgeber der späteren Auflagen trotz ihres lebhaften Bestrebens, es zeitgemäß zu erneuern, niemals anzutasten versucht waren. Ja, das gleichmäßige und sich gleichbleibende Urteil legte es nahe, der bewußten Anerkennung der Guts-Muths'schen Verdienste nach dieser Seite hin einen Schritt weiter, als in der 4. und 5. Auflage, entgegenzukommen und wenigstens neben dem schönen Titelbild (1796 von Romberg und Stölzel in Dresden gegeben) den ursprünglichen kernigen, stellenweise sogar derben und herben Text des Vorworts und der Einleitung in vollem Umfang ungeändert wiederherzustellen. Dies ist geschehen. Wenn außerdem der Herausgeber in den letzten Auflagen gern die Sorgfalt verdoppelte, seinem Liebling in der alten willkommenen Gestalt ein neues zeitgemäßes und doch immer wieder würdiges Kleid auf die weitere Reise mitzugeben, wenn er, mit anderen Worten, abermals nach seinen Kräften alles das sammelte, sichtete und gehörigen Orts unterbrachte, was die geschichtliche Forschung und die Dichtung, was der Vergleich mit anderen Werken, was die aufmerksame Beobachtung des Volkslebens, des Lebens in der Schule, auf dem Turnplatz, in Feld und Flur und Wald ergründet und gefunden haben, so geschah dies also einerseits um des Lieblings selbst willen, anderseits aber auch zum Danke gegen dessen Gönner und Freunde.

Nicht bloß des Herausgebers Liebling ist dieses Buch im Laufe der Zeit geworden — mehr fast als seine eigenen Kinder verwandter Bestimmung —, sondern auch Dr. J. C. Lion in Leipzig, auf dessen Veranlassung es zuerst in des Unterzeichneten Pflege gegeben wurde, hat sich seiner in einer Weise angenommen, die unverkennbar das Gepräge väterlicher und treuester Fürsorge an sich trägt. Verdankte schon die 5. Auflage seiner Hilfe die Einschaltung einer Menge anregender Spiele und Spielformen, die Beseitigung vorhandener Unrichtigkeiten und vielfache Textverbesserungen, so ist seine Mitwirkung neuerlich in einem Umfange eingetreten, die es mir zur Pflicht machte, ihrer auf dem Titel durch Namensnennung zu gedenken.

Wer sich der Mühe unterzieht, die Spuren unserer vereinten Thätigkeit durch näheren Einblick in das Buch zu verfolgen, dem kann es nicht entgehen, daß sich das Kleid des Buches trotz des hierzu reichlicher verwendeten Stoffes viel knapper als die früheren Gewande an die altschöne Gestalt

anschließt, und diese sich trotz aller Stetigkeit in der gleich gebliebenen Grundstimmung somit einnehmender und freundlicher darstellt. Sollte es dem alten Buch auch in dieser neuen Form nach seinem Teile gelingen, den harten Worten, welche auf der 3. General-Versammlung des liberalen Schulvereins Rheinlands und Westfalens zu Bonn 1882 bei Behandlung der „Überbürdungsfrage“ fielen: „Unsere Jungen haben das Spielen verlernt; wenn sie wieder spielen können, dann haben wir auch keine geistige Überbürdung mehr“, oder wie der durch seine löblichen Bestrebungen für eine bessere Körperpflege der Jugend allgemein bekannt gewordene Amtsrichter Hartwich in Düsseldorf bei derselben Gelegenheit es kühnlich aussprach: „Es hat sich bei uns in Deutschland eine Richtung gebildet, die für das Fundament nicht sorgt, die auf den Körper nichts mehr giebt, eine erbärmliche Aristokratie des Geistes ist heute eingerissen, die nichts thut für das Fundament des Ebenbildes Gottes. Ehe die Statistik vielleicht zu spät kommt, lassen Sie uns dafür sorgen, daß wir an der leiblichen Erziehung der Engländer, Griechen ꝛc. uns ein Muster nehmen. Vor dem Spleen können wir uns schon in acht nehmen; die Lehrer, die Schüler müssen dafür sorgen. Dies ist das wichtigste, was wir jetzt thun können!“ — nach und nach ihre Schärfe zu nehmen und der Jugend wieder zum Spiel, der körperlichen Ausbildung wieder zu vollem Rechte zu verhelfen, so würden alle Pfleger des Buches für ihre Mühen am reichlichsten belohnt werden.

Möge, ihnen zur innigen Freude, dem Verfasser zur bleibenden Ehre, der Jugend aber zu herzlicher Lust, das alte liebe Buch auch im neuen Kleide namentlich Eltern und Lehrern willkommen sein!

Auerbach i. V., Juli 1884.

O. Scheffler.

Inhalt.

(Die Ziffern an der rechten Seite geben die Seitenzahl an.)

H. Spiele mit Wechseln der Plätze. 257.

I. Lauf- und Haschespiele. 264.

K. Hinkspiele. 317.

L. Zieh- oder Zerrspiele. 321.

M. Blindlingsspiele. 326.

N. Nachtspiele. 336.

O. Winterspiele. 347.

II. Spiele zur Übung des darstellenden Witzes. 360.

Zweite Klasse: Ruhespiele. 373.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit. 375.

A. Ratespiele. 375.

Vorwort des Herausgebers der 4. Auflage.

Es ist eine sehr ernste Sache um die wahre Freude, sagt ein römische Weiser. Wir gehen noch weiter und sagen: Es ist eine sehr ernste Sache um das Spiel und besonders um das jugendliche; ernst für die Jugend, weil der tüchtige Knabe sein Spiel mit einem Eifer, mit einer Hingebung seines ganzen Wesens behandelt, wie kaum der Mann sein wichtigstes Geschäft; ernst aber auch, und noch mehr, für den Erzieher, weil das Spiel ein Erziehungsmoment bildet, dessen hohe Bedeutung immer noch nicht genug anerkannt wird.

Gab es doch ganze, lange Perioden, in denen dieselbe völlig verkannt und verleugnet wurde. Zur Zeit der Wiederbelebung der Wissenschaften, als durch diese ein neues Geisteslicht aufflammte, klagt ein Gelehrter (Agricola), dem die Leitung einer Schule übertragen werden sollte: „Eine Schule gleicht einem Gefängnisse, wo Schläge, Thränen und Geheul ohne Ende sind. Hat etwas einen, seinem Wesen widersprechenden Namen (ludus, Spiel), so ist es die Schule, da es nichts Strengeres und allem Spiel Widerstrebenderes geben kann als sie.“ — Und wenn auch bald darauf ein in beinahe allen Gebieten des Geistes gleich großer Mann für die Erziehung außer Lehre und Zucht besonders noch „zwei Übungen und Kurzweile verlangte: die Musica und Ritterspiele, mit Fechten, Ringen u. s. w.“, so wurde dieser Ruf doch bald wieder überhört, und in der Schule und der Erziehung herrschte nach wie vor ein Pedantismus und Orbilismus, der für die naturgemäße Entwickelung des jugendlichen Geistes und Körpers weder Sinn noch Gefühl hatte. Ein Glück, daß die Natur auch hier die Mutterpflicht übte und den Knaben, soweit er dem Banne der Schule sich zu entziehen vermochte, hinaustrieb und im freien, wenn gleich oft heimlichen Tummeln und Spielen die aus-

gestandenen Mühsale des Schuldespotismus für einen Augenblick vergessen ließ. Endlich griff gar über den Rhein herüber die zierliche Aftersitte unserer westlichen Nachbarn auch in unsere Erziehung herein, und der Knabe erschien jetzt im Puder und Haarbeutel, das Mädchen im Reifrocke und der Frisur. Wie hätte die arme Jugend da an etwas so Rohes und Unschickliches, wie lustiges Spielen nnd Tummeln, auch nur denken dürfen?

Da erhoben sich nach langen und schweren Unbilden endlich (es ist nun ein Jahrhundert) gegen die alte und neue Unnatur in der Erziehung und ihre heillosen Früchte ein Mann, Rousseau, und nach ihm eine ganze pädagogische Schule, die philanthropinistische, und suchten die Forderungen der Natur und Vernunft auch in dieses Gebiet wieder einzuführen. Es ist hier nicht der Ort, auf Geist und Richtung dieser Schule genauer einzugehen, wir werden es bei einer anderen Gelegenheit thun; soviel ist aber unbestreitbar, daß durch sie eine notwendige und höchst einflußreiche Revolution in der Pädagogik eintrat, und daß die seitdem immer mehr geltend gewordene naturgemäßere Behandlung der Jugend zunächst ihr Verdienst ist. Durch sie wurde der Körper mit all' seinen Bedürfnissen wieder in seine alten, solange verkannten und versäumten Rechte eingesetzt und ein frisches, fröhliches Regen und Bewegen der Jugend wieder als natürlich und notwendig betrachtet, und so erschien denn auch das jugendliche Spiel von selbst wieder in dem Kreise der Erziehung.

Wie der ehrwürdige Salzmann in seinem Schnepfenthal überhaupt den Geist und die Bestrebungen der philanthropinistischen Schule wie in einem Brennpunkte sammelte und sie, durch seinen gesunden, ernsten und frommen Sinn vor den viel und mit Recht getadelten Verirrungen möglichst schützend, gleichsam in ihrer Blüte zur Erscheinung brachte, ebenso wurde in diesem selben Schnepfenthal auch die Regeneration der körperlichen Erziehung konkret und fand in seinem tüchtigsten Lehrer, unserem GutsMuths, ihren Repräsentanten. Wir werden bei einer seiner verdienstvollsten Schriften, seiner „Gymnastik für die Jugend", näher darauf zu sprechen kommen. Hier bemerken wir bloß, daß er mit seinem Freunde Salzmann auch die hohe Bedeutung des fröhlichen, naturgemäßen Jugendspieles wieder erkannt hatte und, was in Schnepfenthal durch ihn und unter ihm ins frischeste Leben eintrat, durch seine Schrift auch in weitere Kreise einzuführen suchte.

Und weil er die Natur, wie sie in der Jugend ewig jung und ewig dieselbe bleibt, mit einfachem gesunden Sinne richtig erfaßt hatte, so haben auch seine Jugendspiele größtenteils noch ihren vollen, ungeschmälerten Wert und werden ihn behalten, solange unsere Jugend jung und natürlich ist.

Und darin lag denn nicht bloß die Rechtfertigung, sondern auch die Aufforderung, diese treffliche, bereits in dritter Auflage vergriffene Sammlung dem Publikum wieder zugänglich zu machen und sie, denn es ist ein halbes Jahrhundert seit ihrem ersten Erscheinen verflossen, gewissermaßen ihr Jubelfest feiern zu lassen, und der Vorredner hat der Aufforderung der Verlagshandlung zur Einführung der Schrift um so bereitwilliger die Hand geboten, je mehr er sich in seinem Erzieherberufe durch eine lange Reihe von Jahren selbst damit beschäftigt und sich von der hohen Bedeutung der Sache und ihrem ungemeinen Einfluß auf die Jugenderziehung überzeugt hat.

Denn solange unsere Jugend spielen soll und spielen will, und spielen will sie und soll sie immer, und Gottlob! sie darf es auch wieder, bedürfen — nicht die Jugend — wohl aber ihre Erzieher solcher Anleitungen und Nachweisungen und werden sie um so dankbarer annehmen, je allseitiger sie ihren Beruf erfassen.

Je sorgfältiger nämlich der Erzieher den kindlichen Geist in seinen geheimnisvollen Tiefen belauscht und seinen Entwickelungsgang beobachtet, je mehr er dadurch die Vielseitigkeit und Vielgestaltigkeit seiner wichtigen Aufgabe erkennt und sie dabei doch in ihrer tieferen Einheit verstehen und fassen lernt, desto weniger wird er glauben, bloß das, was *er* an dem Kinde thue, was *er* gebe und lehre, leite und gebiete, das sei die Hauptsache; vielmehr wird er sich überzeugen, daß dem Kinde wohl von außen her Stoff gegeben und es in menschlicher Weisheit und göttlichen Geboten unterrichtet werden müsse, daß aber in den geheimen Tiefen seines Geistes und Gemütes noch gar manche Kräfte schlummern, welche sich von innen heraus entwickeln sollen, und daß diese keineswegs bloß im Treibhause menschlicher Kunst hervorgerufen werden, sondern nur in *freier Entwickelung und Gestaltung* unter der schützenden und leitenden Zucht des göttlichen Geistes reifen und Früchte tragen können. Darum ist es ein so wichtiges Gesetz der Erziehung, bei allem Gehorsam, der gefordert werden muß, der kindlichen Eigentümlichkeit dennoch die rechte *Freiheit* zu gestatten,

damit sie dem innerlichen Drang, zu schaffen und zu gestalten, Raum gebe, und dieser fröhlich gedeihe und erstarke.

Diese Vermittelung von Gehorsam und Freiheit ist freilich eben nicht so leicht hergestellt, als sie gefordert wird, und es gehört viel Einsicht und Umsicht, viel Ernst und viel Liebe, oder richtiger gesagt, es gehören die Weisheit und Gnade von oben dazu, um sie zu finden und anzuwenden.

Wo aber soll dem Kinde diese Freiheit vorzugsweise gestattet werden? Etwa in der Schule? Aber hier wird ja mitgeteilt und gelehrt, hier wird vom Kinde aufgenommen und gearbeitet, hier müssen Aufmerksamkeit und Anstrengung, Regel und Ordnung herrschen. Nein, zwar wird der denkende und feinbeobachtende Lehrer und Erzieher auch hier die Eigentümlichkeit des Einzelnen zu erkennen und möglichst gewähren zu lassen wissen, aber hier ist nicht die Freiheit, die wir meinen. Oder im Hause? Dort aber soll eine andere Schule sein, die Schule, wenn auch der freien Liebe, so doch zugleich der sittlichen Zucht und des Gehorsams, und es wäre ein unglückliches Verkennen unseres Prinzips, wenn man meinte, weil das Kind in der Schule in so gar engen Schranken gehalten werde, so müsse man ihm zu Hause dafür Ersatz geben und es in voller Freiheit gewähren lassen. Auch hat solches Mißgreifen immer für Eltern und Kinder gleich bittere Früchte getragen. — Aber wo ist denn nun die Zeit, für jene verlangte Freiheit, wo ist der Raum, auf welchem wir sie dem Kinde gestatten dürfen?

Es sind dies die Erholungsstunden, es ist der Spielplatz. Der obengenannte mächtige Trieb, seine Kraft anzuwenden, zu schaffen und frei zu gestalten, der in jedem gesunden Menschengeiste lebt, und der bei dem Jünglinge in ahnungsreichen Idealen und kühnen Plänen sich kund giebt, im Manne aber in ernsten Schöpfungen und Thaten hervortritt, dieser beschränkt sich bei dem Kinde und Knaben auf das Gebiet der Phantasie und Spieles (oder als Auswuchs auf das Zerstören). Das Spiel ist die erste Poesie des Kindes, der Spielplatz das eigentümliche Gebiet der Jugend und muß ihm unverkümmert bleiben. Wie sich auf ihm die Glieder regen und dehnen und tummeln, so gewinnt ebendaselbst auch der Geist wieder neue Freudigkeit und neue Schnellkraft, strömt in aufjauchzende Lust aus und spannt sich doch in freier Thätigkeit und oft merkwürdig schaffender Kraft. Denn wie erfinderisch ist der rechte Knabe im frischen jugendlichen Spiel, wie umsichtig

und besonnen, und doch, wenn es gilt, wie entschlossen und kühn! Wie tritt hier jede Eigentümlichkeit, jede geistige Anlage, jede moralische Kraft in aller Frische hervor, wie lernt er bei dem Spiele gebieten und zugleich gehorchen, Anstrengungen und Schmerzen, ja auch Kränkungen ertragen und doch sein Recht wahren und verteidigen! Kurz, der Spielplatz ist seine Republik! Hier gelten ihm keine konventionellen Rücksichten, kein anderes Vorrecht, als das der körperlichen Kraft, des geistigen Talentes, des Mutes und der sittlichen Tüchtigkeit. Darum ist auch der Spielplatz in seiner freien Bewegung und Entfaltung zugleich eine treffliche Vorschule für die selbständige kräftige Entwickelung des Charakters, ein fruchtbarer Bildungsort für den künftigen Mann. Ohne Spiel ist der Knabe kein rechter Knabe, er lebt nur halb, er entwickelt sich unfrei und einseitig. Das Spiel muß für ihn den Ernst der Schule und der sittlichen Zucht ergänzen, es ergänzt sie aber auch vollständig zur schönen Harmonie der Kräfte.

Und wenn wir nun vom Knaben auf den Erzieher übergehen, wie wichtig wird auch für diesen das Spiel, teils als ein treffliches Mittel, die Jugend kennen zu lernen, teils und noch mehr, ihr nahe zu kommen und ihr Vertrauen zu gewinnen.

In der Schule, überhaupt bei dem ganzen erziehenden Verkehre mit dem Lehrer und Erzieher, ist der Knabe wohl selten ganz unbefangen, denn er weiß sich beobachtet, er befindet sich in einem der kindlichen Natur mehr oder weniger lästigen Zwange, er muß die seinem Alter eigentümliche geistige und körperliche Lebhaftigkeit und Beweglichkeit mehr oder weniger zurückdrängen, teils weil sie den Unterricht wirklich stören würde, teils weil das, was auf dem Spielplatz völlig unschuldig und erlaubt ist, bei dem Unterrichte leicht als Unart erscheint und also Rüge und Strafe zuzöge. Was Wunder also, wenn der Knabe sich in diesem, wenn auch noch so notwendigen und aus höheren Gründen heilsamen Zwange vielfach nicht so giebt und nicht einmal so geben kann, wie er ist, und der Lehrer seine wahre Natur oft nur wie durch einen Schleier hindurch erraten muß? Ganz anders auf dem Spielplatze! Hier tritt er aus dem Zwange der Schule heraus, er atmet frei auf und schüttelt alle lästige Beengung ab. Er weiß, daß er hier zur freiesten Bewegung das Recht, das volle Recht hat, er fühlt sich, wenn anders der Schulzwang ihn nicht verkehrterweise

auch hierher begleitet, unbeobachtet oder vergißt wenigstens in der Freude des Spieles die Beobachtung und läßt sich deshalb auch völlig gewähren. Wie offen liegt da das jugendliche Gemüt vor dem Erzieher, wenn dieser ein Auge dafür hat, wie treten alle Eigentümlichkeiten desselben, alle Seiten seines Inneren, die guten wie die bösen, so ungeschminkt hervor, welche tieferen Blicke lassen sich da in dasselbe werfen, und zwar nicht bloß in seine sittlichen Anlagen, sondern auch in seine geistigen Kräfte! Denn wir vergessen nicht, daß der Knabe bei dem Spiele viel selbstthätiger und produktiver ist, als bei dem Unterricht, und daß, von der freien Luft geweckt, manche Kräfte, manche Anlagen hier hervortreten, die in der Schule gar keine Gelegenheit dazu haben, und daß der Lehrer auch nicht selten über das Talent seiner Schüler aus der Beobachtung bei dem Spiel ein noch richtigeres und vollständigeres Urteil gewinnt, als aus dem bloßen Unterricht.

Aber es ist nicht allein die so wichtige genauere Kenntnis des Zöglings, es ist auch die größere Annäherung, das offnere Vertrauen desselben, das ihm der Spielplatz gewinnen hilft. Der Unterricht ist etwas Ernstes und verlangt eine ernste Haltung, er verlangt Aufmerksamkeit und Anstrengung; und wie sehr die pädagogische Kunst des Lehrers, den Gegenstand seinen Schülern auch anziehend zu machen, wie sehr bei gesunden, tüchtigen Knaben sogar die verlangte Anstrengung der Kraft selbst wieder etwas Anregendes und Erfrischendes haben mag, die strengere Haltung des Ganzen schon erschwert die offene jugendliche Zutraulichkeit, und auch der humanste und wohlwollendste Lehrer ist nie ganz im stande, Zurechtweisungen, Rügen und Strafen völlig zu vermeiden. Er mag sich deswegen durch seine Gewissenhaftigkeit und Humanität wohl die Achtung, die Dankbarkeit und Anhänglichkeit seiner Zöglinge erwerben, die ganze volle Offenheit und Unbefangenheit des kindlichen Zutrauens wird ihm aus diesem Verkehre wohl selten zu teil werden. Diese gewinnt er nur, wenn er nicht bloß an dem Ernst, sondern auch an der Freude, nicht bloß an der Arbeit, sondern auch an dem Spiele seiner Kinder freundlich, unbefangen und ungekünstelt Anteil nimmt. Hier erscheint er dem Kinde nicht mehr als Lehrer, sondern als Freund, mitunter sogar als Spielgenosse, und das freundliche Gewährenlassen, das liberale Eingehen des Lehrers in die jugendliche Freude kommt dann der frohen Stimmung des kindlichen Gemütes auf

dem Spielplatz entgegen, entfernt vollends alle Schranken etwa noch zurückgebliebener Scheu und Zurückhaltung und bringt das Kind dem Erzieher auch durch das Gefühl der Dankbarkeit noch näher. Denn wie hoch der Knabe seinem Lehrer eine solche Teilnahme an seiner jugendlichen Lust anschlägt, wie sehr er ihm die Förderung auch der Freude und des Spieles dankt, das weiß jeder, der selbst Erzieher, oder vielmehr jeder, der selbst jung gewesen ist.

Über den nicht hoch genug anzuschlagenden Wert eines solchen offenen kindlichen Vertrauens aber bedarf es wohl auch nicht eines einzigen weiteren Wortes. Durch dieses erhält der Erzieher erst eigentlich den Schlüssel zu den Herzen seiner Zöglinge, und was ihm oft alle Anstrengung, alle Gewissenhaftigkeit und alle pädagogische Kunst nicht recht gelingen lassen wollten, zu dem verhilft ihm vollends das also gewonnene Zutrauen und die Zuneigung der kindlichen Gemüter.

Dies ist die tiefere Bedeutung, dies der außerordentliche Einfluß frischer, naturgemäßer Jugendspiele. Die Erholung von der geistigen Anstrengung des Lernens, die körperliche Übung und Kräftigung erhält man als freiwillige, aber notwendige Zugabe.

Freilich ist dies nicht die gewöhnliche Ansicht; aber sie muß durchdringen und allgemein werden, wenn die Erziehung ihren naturgemäßen Charakter behaupten und gesunde Früchte tragen soll. Kommt es doch auch jetzt noch häufig genug vor, daß man das Spiel höchstens als eine Vergünstigung betrachtet und überdies mit einem gewissen Mißtrauen hütet. Das Höchste, wozu man sich gewöhnlich erhebt, ist die eben bezeichnete Ansicht, daß der Knabe sich damit erholen und physisch stärken solle. Auch bei unserem trefflichen GutsMuths tritt dieses Moment doch gewissermaßen noch als das wichtigere und entscheidendere hervor, und der höhere und allgemeinere Maßstab blickt nur da und dort durch. Doch dürfen wir nicht vergessen, daß er sich durch die Unvernunft und Unnatürlichkeit einer lang eingewurzelten Observanz erst die Bahn brechen mußte, und daß die hier bezeichnete, allein wahre Ansicht damals kaum Eingang gefunden hätte.

Übrigens können wir unsere Leser nicht dringend genug auffordern, seine treffliche Einleitung voll wahrer, gesunder und tüchtiger Beobachtungen und Gedanken zu lesen und zu beherzigen. Eines nur glauben wir hier gleich als eine nicht

unwesentliche Ergänzung dieser Einleitung hinzufügen zu sollen: Es ist die wichtige Frage über die Teilnahme des Erziehers an dem Spiele seiner Zöglinge, überhaupt über sein Verhältnis zu demselben.

GutsMuths setzt nämlich, wie es nach den Grundsätzen der Philanthropinisten in der Ordnung war, stillschweigend voraus, daß der Erzieher an dem Spiele seiner Zöglinge mitspielend und somit unmittelbar Anteil nehme, und betrachtet deswegen die ganze darauf sich beziehende Frage gewissermaßen als beantwortet. Sie ist aber damit keineswegs auch gelöst, und es dürften einige Winke darüber hier nicht ganz überflüssig sein.

Das eigene Mitspielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hindernisse. Ist er selbst noch jung genug, ist er gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit und jene jugendlich-geistige Frische und Elastizität, die ihm auch im Spiel eine gewisse Überlegenheit über seine Zöglinge sichert, dann wird er selbst gerne sich unmittelbar in die Spiele seiner Zöglinge mischen und wird mit der ganzen Frische und Unbefangenheit mitspielen, welche ihm die Achtung, die Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derselben nur um so sicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der schwächliche oder gar kränkliche, der ungeübte oder wenigstens mindergeübte, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Überhaupt ist es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nötigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangen mitspielenden Genossen seiner Jugend sogleich und richtig zu treffen, was doch unerläßlich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll. Die Forderung, daß der Lehrer mitspiele, kann deswegen keine allgemeine sein und ist in der That auch eine untergeordnete. Um so wichtiger wird dadurch die allgemeine Frage:

In welches Verhältnis soll er sich zu dem Spiele seiner Zöglinge setzen?

Suchen wir sie kurz zu beantworten.

1) Daß er sie dabei sittlich überwache, ist eine Forderung, die, so wenig sie häufig berücksichtigt wird, dennoch im Prinzipe gewiß nirgends einen Widerspruch findet. Übrigens ist diese Aufgabe wohl die leichteste; das Spiel, die Freude selbst helfen dazu. Denn sowenig auch der Grundsatz der philanthropinistischen Schule, den eine wohlmeinende, aber weichherzige

Pädagogik auch heutzutage so gerne noch festhält: daß nämlich das Kind von Natur rein und unverdorben sei, gegenüber einer tieferen psychologischen Forschung und Beobachtung,*) wie vor dem Offenbarungsworte der ewigen Wahrheit zu bestehen vermag, so ist doch so viel gewiß, daß die Jugend wenigstens relativ gut und besser ist als die Alten, und daß, wenn die Freude überhaupt zu wohlwollenden und guten Empfindungen stimmt, dies bei der jugendlichen Freude noch weit mehr und gewisser stattfindet. So wird denn die sittliche Aufsicht bei fröhlichen Knabenspielen dem Erzieher meist sehr leicht gemacht. Seine bloße Anwesenheit schon wird, wenn er nur irgend die Achtung und Liebe seiner Zöglinge genießt, das meiste thun; der Einfluß der besseren Knaben, und in einem nur sonst gesunden Knabenstaate haben ihn diese unbedenklich, unterstützt ihn, und wo es nötig, wird ein Wink oder ein freundliches Wort Wunder thun. Wenn aber je einmal Roheit und Gemeinheit oder entschiedene Bosheit und Unsittlichkeit einen Versuch machen wollten, da greife er kurz und energisch ein, und er wird die große Mehrheit, ja beinahe die Gesamtheit auf seiner Seite haben und um so seltener zu solchen Maßregeln gezwungen sein.

Aber er darf die Spiele nicht bloß überwachen, er muß sie

2) auch fördern und leiten. Bei einer tüchtigen, gesunden und lebensfrischen Jugend wird das erstere allerdings weniger nötig sein; denn das Spiel ist ihr so sehr Bedürfnis als Essen und Trinken und so natürlich als Atemholen. Eine Tradition eigener Art, welche wohl auch des Geschichtsschreibers**) wert wäre, vererbt die Spiele durch Jahrhunderte und Jahrtausende von Geschlecht zu Geschlecht, und überdies tritt im Notfalle die eigene Erfindungsgabe der Jugend ein. Allein auch einer solchen spielfreudigen Jugend kann die Mitteilung eines neuen Spieles, eben weil sie gerne spielt, höchst willkommen sein, und sie wird deswegen die Belehrung ihres Lehrers und Erziehers nur um so dankbarer annehmen. Aber die Jugend ist nicht immer das, was wir oben als Bedingung gestellt haben: tüchtig und lebensfrisch. Die mannigfachsten

---

*) Ich ändere auch an diesem charakteristischen Ausspruche absichtlich gar nichts. O. Sch.

**) Diese Tradition hat in neuerer Zeit bekanntlich mehrere Bearbeiter gefunden. O. Sch.

Hindernisse und Störungen und nachteilige Einflüsse können hemmend und lähmend in den Weg treten und bald Verdrossenheit und Schlaffheit, bald eine noch unglücklichere Frühreife und Zierbengelei, die sich des Spieles schämt, erzeugen. Da ist es denn dringende Aufgabe für den Erzieher, solcher Verkehrtheit entgegenzuarbeiten, den naturgemäßen Stand der Dinge wiederherzustellen, die verschwundene Farbe wiederaufzufrischen, das Interesse anzuregen, guten Rat zu geben, anzuleiten, mit eigenem Beispiele voranzugehen und im Notfalle sogar durch einen Machtspruch zu zwingen. Es klingt freilich beinahe als Widerspruch: zum Spiele zwingen, und erinnert an gewisse gezwungenfreiwillige Lebehochrufe; allein der besonnene Erzieher wird sich dadurch nicht abschrecken lassen, denn er weiß wohl, daß ein solcher Zwang nur im ersten Augenblick als Zwang erscheint, daß die jugendliche Lust am Spiele bald wieder durch alle Verschrobenheiten und Hemmnisse hindurchbricht, und der natürliche Stand der Dinge schnell wieder gewonnen ist. In einer bedeutenden Erziehungsanstalt waren die Zöglinge durch mancherlei Verhältnisse aus ihrer rechten Stimmung und Haltung gerückt, und dies äußerte sich unter anderem auch in einer Gleichgültigkeit und Verdrossenheit gegen alles gemeinsame, irgend eine Anstrengung erfordernde Spiel. Der um dieselbe Zeit eben neu eingetretene Vorstand, ein denkender, kräftiger Mann und Jugendfreund, nahm sich dies sehr zur Herzen, war aber bald entschlossen. Als in der nächsten Freistunde zum Spiele gerufen wurde, und wieder einer um den anderen sich mit den nichtigsten Gründen zu entschuldigen begann, da erteilte er mit energischer Entschiedenheit den allgemeinen Befehl zum Spiel. Unmutig, murrend, widerstrebend gehorchten die verstimmten Knaben, und mancher Vater hätte ohne Zweifel bedenklich den Kopf geschüttelt zu solch' verkehrtem Beginnen. Aber was geschah? Nach wenigen Tagen war eine Spiellust, eine Jugendfreudigkeit unter den Knaben erwacht, wie man sie nicht glücklicher wünschen konnte, und ist seitdem nicht mehr verschwunden.

Dennoch — und es ist dies kein Widerspruch — fordern wir endlich,

3) daß der Erzieher seinen Zöglingen bei dem Spiele die möglichste Freiheit und Selbständigkeit der Bewegung gestatte. Von kleinlichem und pedantischem Hofmeistern oder von rigoristischer Strenge, welche jeden Knabenmutwillen, jede

lebhafte Kraftäußerung sogleich rügen und in das Maß zahmer, anständiger Ordnung einschnüren zu müssen und die Sittlichkeit der Jugend nur durch ewiges Verweisen und Strafen wahren und erhalten zu können glaubt, wollen wir hier gar nicht sprechen, denn dies ist das sicherste Mittel, mit den kleinen unvermeidlichen Auswüchsen auch die Freude selbst zu unterdrücken und dafür Verstimmung und Mißmut, Unwahrheit und gar planmäßige Opposition zu erzeugen. Aber auch schon zu vieles Dareinsprechen, ein zu unmittelbares Anordnen und Leiten der Sache, auch wenn es wohlmeinend und freundlich geschieht, fördert nicht nur nicht, sondern macht befangen, verstimmt und hemmt. Wir wiederholen es: Freiheit ist das Lebenselement des jugendlichen Spieles, und es verliert einen großen und gerade den tiefergehenden Teil seines oben geschilderten Wertes, wenn man ihm diese nicht gestattet. Spielt der Erzieher selbst mit, so ist es allerdings einigermaßen ein anderes: dann wirkt sein Rat aber mehr als der eines überlegenen Genossen. Nicht so verhält es sich, wenn er nur Zuschauer ist; dann mag er wohl im allgemeinen einen Rat geben, einen neuen Vorschlag machen, seine Gründe entwickeln, aber er darf — solange er nicht höhere Gründe dafür hat — auf die Ausführung derselben nicht bestehen wollen oder die Übergehung seiner Ansicht gar etwa empfindlich nehmen. Er lasse seine Knaben immerhin gewähren, er kann dadurch nur gewinnen. Entweder geht es doch, und dann danken sie ihm für seine Liberalität, oder es geht nicht, und dann erkennen sie die Zweckmäßigkeit seines Rates und befolgen ihn um so lieber. Er ahme dem besonnenen Arzte nach, der bei seinen Kranken die Natur möglichst gewähren läßt und nur teils die Hindernisse wegzuräumen, teils die Natur unmerklich in ihrem Wirken zu unterstützen sucht. Gerade durch diese mehr nur negative und eben damit gegenüber den Knaben auch unbefangenere Stellung hat er allein die oben bezeichnete, so wichtige Gelegenheit, unbemerkt zu beobachten und ebenso unmerklich, aber desto nachhaltiger einzuwirken.

Aber fragt man, wie verträgt sich die oben geforderte und unerläßliche sittliche Aufsicht mit dieser verlangten Freiheit? Die Antwort liegt teils schon in dem oben Entwickelten, teils bietet das Bedürfnis ein Mittel an, das, eben aus dem Prinzip der Freiheit hervorgehend, auch am sichersten abhilft. Der Erzieher wisse seine Knaben selbst ins Interesse zu ziehen,

übertrage ihnen selbst, teils direkt, teils indirekt, wie es die Umstände rätlich machen, einen Teil der Aufsicht, und er wird bald finden, wie gut er beraten ist. Vertrauen erweckt Vertrauen, und der Verfasser hat in seiner langen Erfahrung gar oft die schlagendsten Beweise erhalten, wie sehr ein solches in die Jugend gesetzte Vertrauen von ihr anerkannt und geehrt wird. Er wähle sich die sittlich tüchtigsten Knaben selbst aus, oder noch besser, er lasse sie von der ganzen Schar durch (je nach Umständen offene oder geheime) Abstimmung wählen und übertrage einer solchen Jury nicht bloß die Aufsicht, sondern auch das Recht und die Pflicht, selbst für Ordnung und Sittlichkeit zu sorgen und nur in wichtigen Fällen an ihn zu appellieren, und er wird finden, wie eifrig und ehrenhaft sie seinem Vertrauen entsprechen, und wie bereitwillig und gehorsam die Knabenrepublik sich den Aussprüchen eines solchen selbstgewählten Schiedsgerichtes fügen wird. Im Notfall aber ist er ja selbst da, um etwaige Mißgriffe und Mißbräuche zweckmäßig zu verhüten. Es sind dies keineswegs bloß phantastische Träume, der Verfasser hat es vielfach selbst versucht und erprobt; dieselbe Probe haben noch manche andere Erzieher gemacht, und schon Xenophon läßt in der Erziehungsgeschichte des Cyrus seine jungen Perser durch eine solche jugendliche Jury leiten.

Wir schließen mit einer interessanten Anwendung dieses Grundsatzes, die, nur in erweiterter Ausdehnung der originellste und berühmteste Lehrer des 16. Jahrhunderts, Trotzendorf, Rektor des Gymnasiums zu Goldberg in Schlesien, machte, und welche dem Erzieher Veranlassung zu manchen Erwägungen giebt. Trotzendorf organisierte seine große, nicht nur von Deutschen, sondern auch von Ungarn und Polen äußerst zahlreich besuchte Schule durchaus republikanisch, mit einem von den Schülern aus ihrer eigenen Mitte gewählten Senate, mit Konsuln, Zensoren, Quästoren, Ephoren u. s. w., von denen alle Verhältnisse des Schul- und häuslichen Lebens, der disziplinarischen Zucht wie der sittlichen Ordnung gehandhabt wurden. Trotzendorf war dabei nur dictator perpetuus, hielt aber in der Regel streng an den Aussprüchen des Senates, ob sie Lob oder Tadel, Belohnung oder Strafe enthielten. „Die werden," erklärte er, „als Männer dem Gesetze gemäß regieren, welche als Knaben gelernt, den Gesetzen zu gehorchen." Es verschwand dabei aller Unterschied der Stände und äußeren

Verhältnisse, und der damals meist noch sehr emanzipierte Adelige mußte in seiner Schule alle seine Ansprüche aufgeben. Indem er seine Schüler ins Interesse zog, gewann er sie für sich und für das Gesetz, vernichtete besonders eben damit die geheime Opposition, welche in den eigentümlichen damaligen Schulverhältnissen, zumal dem reiferen Alter vieler Schüler u. s. w., oft stark und nachteilig gegen Vorsteher und Lehrer sich geltend machte. Er war freilich auch, sagt Karl v. Raumer in seiner trefflichen Geschichte der Pädagogik, der rechte Mann, dies durchzuführen, er war durch Energie des Charakters zum Regieren einer Schule geschaffen und gewann sich zugleich durch christlichen Glauben und durch thätige Liebe die Herzen seiner Schüler. Bei geringen Einnahmen und großer Mildthätigkeit war und blieb er arm. Sein Tod war ebenso merkwürdig wie sein Leben. Als er eben den Schülern den schönen 23sten Psalm erklärte und die Worte las: „Und ob ich schon wanderte im finsteren Thale, fürchte ich kein Unglück, denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab tröften mich“, rührte ihn der Schlag. Er sank zurück, blickte zum Himmel auf, und seine letzten Worte waren: „Ego vero nunc avocor in aliam scholam.“ „Nun ruft mich der Herr ab in eine andere Schule!“

Was nun außer dem bisherigen das weitere Verhältnis des Bearbeiters zu dem Werke selbst betrifft, so hat er einiges der sonst — wie er schon oben bemerkte — trefflichen Einleitung teils etwas präziser, teils auch etwas tiefer fassen zu müssen geglaubt, da und dort Stellen, wo die Redseligkeit jener Zeit sich etwas zu breit machte, zusammengeschnitten, einzelnes jetzt Überflüssige oder auch weniger Verständliche weggelassen, in der Darstellung selbst aber nur das geändert, was dem geläuterten Geschmack unserer Zeit nicht mehr recht genießbar erschien.*) Dieselbe Zensur hat er auch bei der Beschreibung der Spiele selbst eintreten lassen, von denen nur einige ganz umgearbeitet sind. Eine Zeitlang war er sogar versucht, die Einteilung derselben zu ändern. Allein er fand bald, daß dies zuweit geführt hätte, ohne dadurch den materiellen Wert des Ganzen zu erhöhen, und so unterließ er es. Mit vollem

*) Auch ich hatte in der 5. Aufl. aus Gründen die Vorrede und die Einleitung in der F. W. Klumpp'schen Abkürzung wiedergegeben, bin aber davon zurückgekommen und setze die GutsMuths'schen Worte wieder in ihr volles Recht ein! O. Sch.

Rechte behandelt nämlich GutsMuths die geistige Thätigkeit als den Einteilungsgrund. Allein er giebt den dadurch gewonnenen Vorteil sogleich wieder aus den Händen, indem er nur bei dem Erkenntnisvermögen stehen bleibt und die anderen Äußerungen des geistigen Lebens, namentlich die ethischen, geradezu übergeht, während diese doch bei manchen Spielen weit charakteristischer auftreten und gerade für die höhere Auffassung der Sache entscheidend sind. Es sind dies vorzugsweise solche, welche spätere Lebensverhältnisse, also Darstellungen aus dem Leben selbst geben, und welche eben dadurch schon einen eigentümlichen Reiz für den Knaben haben, dem ja das Spiel seine kleine Welt bildet, und dessen Spiele so gerne nur Vorspiele des Lebensernstes sind. In solchen Spielen herrscht meistens eine größere Mannigfaltigkeit der Beziehungen und eine größere Freiheit der Bewegung für den Einzelnen, und sie geben gewöhnlich auch die meiste Gelegenheit, persönliche Tüchtigkeit, geistige Gewandtheit und Besonnenheit, Selbständigkeit und Entschlossenheit, Mut und Ausdauer hervortreten zu lassen. Diesen Charakter haben neben einzelnen anderen besonders auch diejenigen, welche als Gesellschaftsspiele gelten, und in welchen der Bearbeiter deswegen einige Veränderungen vorgenommen hat. Auch hat er namentlich über Kriegsspiele, welche GutsMuths auffallenderweise ganz übergeht, einige einleitende Bemerkungen vorausgeschickt.

Und so übergiebt er denn dieses treffliche Buch aufs neue den Eltern und Erziehern mit dem Wunsche, daß es dazu beitragen möge, nicht nur eine richtige Ansicht über Jugendspiele als heitere Symbole eines höheren Ernstes zu begründen, sondern diese Spiele selbst auch immer entschiedener in ihr altes, unverkümmertes Recht unter unserer Jugend wiedereintreten zu lassen, damit die wohlthätigen Früchte derselben sich an einem nach Leib und Seele gesunden und tüchtigen Geschlechte bewähren mögen.

Stuttgart, im Januar 1845.

F. W. Klumpp.

Vorrede des Verfassers.

Erholung ist dem Menschen, besonders im jugendlichen Alter, durchaus notwendig. Wenn demnach die Jugend, deren Zahl allein in unserem Vaterlande Millionen beträgt, täglich nur zwei Stunden spielt, so beträgt dies viele Millionen Stunden menschlicher Existenz. Sollte es denn da einer großen Nation wohl gleichgültig sein, ob ein so beträchtlicher Teil der Zeit, ja was noch mehr sagen will, der Bildungszeit, verloren geht, oder genutzt wird, ob man ihn zum leidigen Zeitvertreib, oder zur nötigen Ausbildung der Kräfte, unsittlich, geschmacklos und schädlich, oder unschuldig, anständig und nützlich verwendet? Dies ist der ernsthafte Gesichtspunkt, aus dem ich dieses Buch zu betrachten bitte. Wahrlich, ich wollte mit diesen mühsam geschriebenen Tändeleien nicht tändeln!

Seit Tranquillus Suetonius, der ein für uns verlornes Buch über die Spiele der Griechen schrieb, sind unglaublich viel Bücher über Spiele abgefaßt. Dennoch übergebe ich hier dem Publikum das meinige mit der Überzeugung, daß es noch kein vollkommenes Spielbuch sei; ob es aber für den beabsichtigten Gebrauch besser, ob es zweckmäßiger und systematischer als die bisherigen sei, daran zweifle ich keinen Augenblick. Möchte doch jeder Schriftsteller, der davon nicht deutlich und mit Gründen überzeugt ist, seine Schrift lieber zerreißen als drucken lassen. Alle Bücher über Spiele zerfallen in zwei Klassen; sie sind entweder philologisch-historisch, wie die schätzbaren kleinen Werke des Meursius, Bulengerus, Hyde, und kommen folglich hier gar nicht in Betracht; oder sie sind in praktischer Hinsicht geschrieben, um im gesellschaftlichen Kreise darnach zu spielen. Ich kenne davon eine ansehnliche Menge, aber kein einziges, das mit gehöriger Auswahl, nach einem bestimmten Zweck, für bestimmte Subjekte, mit geläutertem Geschmack und durchdachter Schätzung des Wertes jedes einzelnen Spieles, nach

einem nur etwas gründlichen Systeme* abgefaßt wäre. Daher sind alle diese Bücher auf gut Glück gleichsam zusammengewürfelt, teils entsetzlich schlecht, nicht nur geschmacklos, sondern oft pöbelhaft, unsittlich, voll Zweideutigkeiten und Zoten. Sollte man's wohl glauben, daß in einem kleinen, 1792 in Leipzig verlegten, sehr beliebten Buche Sachen abgedruckt wurden, die aus einer der elendesten Schmierereien, die 1757 in Frankfurt erschien, entlehnt sind? Spielformeln, wie diese: „Mit Gunst, ihr Meister und Gesellen, der Teufel ist in der Höllen, der Meister giebt wenig Lohn und viel Knochen, mit Gunst, ihm sei“ ꝛc., oder wie in Dreißigs, des Zusammenschreibers, Machwerke, dem „Angenehmen Gesellschafter 1792“: „Auf einem meiner Bäume, den ich habe daheime, habe ich 2, 3 u. s. w. Blätter; auf dem dritten Blatte war eine Schnecke, die hatte ein Haus zur Decke, die kroch unter 2, 3 Zweige, sie wollte sitzen träuge; mit ihren zwei Hörnern kroch sie auf 2 Dörnern, und da kamen behende 2, 3, 4 Hände und nahmen die Schnecke mit 5 Fingern hinwecke.“

In pädagogischer Hinsicht ist noch gar keine Sammlung von Spielen veranstaltet. Hielt man Spiele für nichtswürdige Possen, die der Zeit, der Mühe und des Papiers nicht wert sind? Schämten sich Gelehrte, sie zu beschreiben? Ach, wieviel tausend seicht- und tiefgelehrte Nichtswürdigkeiten hätte man dann ungedruckt lassen müssen! Bei Büchern ist es nur Nebensache, ob die Buchmanufaktur im Gange bleibt oder nicht, ob Papiermüller, Buchhändler und Gelehrte dabei gewinnen oder nicht, ob sie grundgelehrt sind oder nicht, die Hauptfrage bleibt dabei immer, und sollten sie auch nur über die Stoppeln des Feldes geschrieben sein, können sie merklichen Einfluß auf die physische oder geistige Vervollkommnung des Menschen haben? — Wahrlich eine böse Frage; man thue sie an manches dickleibiges, grundgelehrtes Werk, da erscheint's wie eine Seifenblase, die trefflich glänzt, sich prächtig aufblähet und ohne Folgen bleibt.

Dieses Buch enthält Spiele für die Jugend, aber es ist nicht für die Jugend geschrieben, sondern für ihre Eltern, Erzieher und Freunde; daher nicht nur Beschreibungen, sondern auch Beurteilungen der einzelnen Spiele; daher die Blicke auf das alte Griechenland als historische Erläuterungen und als angenehme Erinnerungen an ein liebenswürdiges Volk; daher der Ton, welcher mehr trocken beschreibend als unterhaltend ist. Ich hätte leicht einige Familien erdichten, ihre

vergnügten Zusammenkünfte schildern und so die Spiele einweben können; dem Tone mag dies gemäß sein; allein ich hasse alle Papierverschwendung und schrieb nie, um Bogen zu füllen. Daher endlich die Einleitung, die, wie der erste Blick lehrt, nicht für die Jugend bestimmt ist. Damit will ich jedoch nicht gesagt haben, daß junge Leute die meisten Spiele dieser Sammlung nicht sollten verstehen und nachspielen können; ich wollte mich nur bestimmt erklären, für wen das Buch geschrieben sei. Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt; daher übergebe ich sie lieber ihren Erziehern, als ihr selbst. Was soll aber die Jugend machen, die — ach es ist wahrhaftig leider oft, sehr oft der Fall! — entweder keinen Erzieher oder wenigstens keinen für die Zeit hat, wo sie nicht studiert; deren Eltern entweder keine Zeit oder keine Lust haben, sich mit ihr zu beschäftigen? Ich bin bis jetzt noch unschlüssig, ob ich einst ein leichtfaßliches, wohlfeiles Spielbuch für diese ausarbeite, und erwarte darüber erst die Winke des Publikums.

Von jedem Spiele findet man im vorliegenden Buch eine möglichst genaue und umständliche Beschreibung, die bei den Bewegungsspielen fast ohne alle Ausnahme, bei den „sitzenden" größtenteils auf wirkliche Experimente gegründet ist. Sollte sie manchem bei diesem und jenem Spiele zu umständlich scheinen, so bitte ich zu bedenken, daß man auch auf solche Leser Rücksicht nehmen müsse, die das nicht gleich finden, was sich schon von selbst versteht, sondern denen es erst gesagt werden muß, und daß der Zweck des Buches, der auf praktische Anwendung geht, umständliche Auseinandersetzung erforderte, weil sich nach allgemeinen Angaben gewöhnlich nichts ausführen läßt. Man wird dessen ungeachtet bei den etwas verwickelteren, namentlich bei den Ballspielen, immer noch genug zu thun haben, sie im jugendlichen Kreise bis zu der Geläufigkeit zu bringen, daß sie in ihrer angenehmen Gestalt völlig hervortreten. Solange man diese Geläufigkeit noch nicht erlangt hat, ist jedes Spiel, zumal jungen Personen, sehr widrig; man muß daher kein Spiel nach den ersten Eindrücken beurteilen, die es bei noch unvollkommener Routine macht. — Die Beurteilungen der einzelnen Spiele sind zwar nicht umständlich, — denn ich hatte eben so wenig Lust, mehrere Bände zu schreiben, als meine Leser haben, sie zu lesen — aber doch hinreichend, auf den Gehalt derselben aufmerksamer zu machen, als man

bisher wohl gewesen ist. — Alle, etwa drei ausgenommen, welche mir mitgeteilt wurden, sind entweder aus eigener Erfahrung niedergeschrieben, oder aus verschiedenen deutschen und fremden Gegenden, wozu meine Lage sehr günstig war, zusammengetragen, versucht, beschrieben, ergänzt und hin und wieder verbessert. Es sind 106, weil die bestimmte Bogenzahl nicht mehr fassen konnte und mich nötigte, bei den Brettspielen abzubrechen. Ich hoffe, man wird damit zufrieden sein — bezahlt man doch einzeln herausgekommene Spiele häufig mit 6, 12, 24 und mehr Groschen. Obgleich die Zahl schon ziemlich ansehnlich ist, und ob ich gleich selbst noch einen ziemlichen Vorrat besitze, so wäre es mir doch sehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernen Gegenden Spiele mitteilte; Alter und Geschmack, Fähigkeiten und Kenntnisse, häusliche Lage und Gesellschaften der Jugend, der besondere Geschmack der Eltern und Erzieher, Tages- und Jahreszeiten, häusliche Umstände ꝛc. machen eine große Zahl von Spielen nötig. Ich werde daher Nachträge liefern und mich bemühen, nach und nach eine Spielbibliothek zustande zu bringen, wie sie noch keine Nation hat. — Die treffliche Ausführung meiner Idee im Basrelief des Titels verdanke ich der Meisterhand unseres Ramberg und dem einsichtsvollen und treuen Künstler Stölzel. Die Erziehung, in schöner weiblicher Gestalt, an den Altar der Natur gelehnt, neben ihrer Rechten das Symbol der Bildung, in ihrer linken Hand das der Leitung, wacht über die Spiele der unschuldigen Kleinen. Möchten doch Eltern diesen einfachen Gedanken beherzigen!

Schnepfenthal bei Gotha, 6. April 1796.

GutsMuths.



Zu GutsMuths' Spielen für die Jugend, S. 18.
(8. Auflage.)

Einleitung.

Über den Begriff des Spieles und über den moralischen, politischen und pädagogischen Wert der Spiele; über ihre Wahl, Eigenschaften und Klassifikation.*)

Als die Langeweile zuerst die Hütten der Menschen besuchte, trat das Vergnügen zugleich herein, bot ihnen die Hand und forderte diese Naturkinder zum Tanz auf. So entstanden die natürlichsten, unschuldigsten Spiele, nämlich die Bewegungsspiele. Die Hütten verwandelten sich in Paläste, auch hier erschien die Langeweile; aber man verbat sich die Bewegung, das Vergnügen verband sich den Mund und präsentierte die Karten.

Langeweile ist immer nur die Veranlassung zum Spiel; der natürliche Trieb der Thätigkeit ihr Schöpfer. Die Äußerung dieses Triebes zeigt sich bei den Spielen, nach dem Grade der Kultur und der Verfeinerung der Völker und der einzelnen Menschen, bald körperlich, bald geistig, bald aus beiden gemischt. Daher die verschiedenen Spielgattungen. Beim Spiel im strengen Sinne hat der Spieler keinen Zweck, als den der Belustigung an der freien Wirksamkeit seiner Thätigkeit, davon ist hier die Rede nicht; denn wo sind die Spiele derart, wo bloß ästhetische Größen, nämlich Form und Gestalt, das Materiale derselben machten? Ich kenne nur ein Spiel, das hierher zu gehören scheint, nämlich das sogenannte Parkett. Es ist nun einmal gewöhnlich, alle, wenn auch spielende Beschäftigungen mit Formen und Gestalten nicht Spiel zu nennen. Beim Spiel im gewöhnlichen Sinn ist der nächste Zweck Belustigung, der entferntere Erholung oder Schutz gegen Langeweile. Daß diese Belustigung ebenfalls aus der Wirksamkeit

*) Auslassungen W. Klumpp's in der 4. Auflage sind im folgenden durch [ ], Einschiebungen desselben durch ( ) gekennzeichnet. O. Sch.

unserer Thätigkeit geschöpft werde, ist gewiß. Die Mittel, diese Thätigkeit wirksam zu machen, sind erstlich das Materiale des Spieles, welches sich bald als träge, bald als aktive Masse unserer Thätigkeit widersetzt. Da aber das Materiale fast bei keinem einzigen unserer Spiele allein schon Interesse genug für unsere Thätigkeit hat und sie folglich nicht hinlänglich reizt, so wird zweitens irgend ein Affekt, vorzüglich Ehrliebe, mit hineingezogen und als Sporn der Thätigkeit gebraucht, drittens dem Zufalle bald mehr, bald minder Herrschaft über das Materiale eingeräumt, wodurch die Erwartung gespannt und die Thätigkeit rege erhalten wird. Allein der Grund des Vergnügens bei dem Spiele liegt doch nicht allein in unserer Thätigkeit, sondern auch in der Anschauung der Form des Spieles, d. i. [in] der verabredeten systematischen Ordnung unserer Thätigkeit; wird diese gestört, schmiegt sich unsere Aktion dem Systeme des Spieles nur unvollkommen an, so mindert sich die Belustigung. Spiele sind also Belustigungen zur Erholung, geschöpft aus der Wirksamkeit und verabredeten Form unserer Thätigkeit.

Auf Hasardspiele paßt diese Definition nicht; sie sind die Kette, an welcher der Zufall den Spieler nach Belieben an der Nase herumführt, indem er ihn mit der Geißel der Affekte bald streichelt, bald züchtigt.

Nach dem obigen läßt sich der moralische Wert der Spiele an sich selbst im allgemeinen nun leicht bestimmen. Er richtet sich nach der Natur des Affekts, der zur Spannung unserer Thätigkeit hineingezogen wird. Je unschuldiger dieser ist, desto unschuldiger ist das Spiel. Sein Wert ist daher so verschieden, als die Natur der Ehrliebe, der physischen Liebe, der Habsucht. Nach dem Grade des Affekts, denn jede Steigerung macht ihn nicht nur bedeutender, sondern mindert auch die Freiheit unserer Thätigkeit; das Spiel würde aber am unschuldigsten sein, wenn diese ganz frei dabei bliebe und durch gar keinen Affekt rege erhalten würde. Endlich nach dem Grade der Herrschaft, welche dem Zufalle bei dem Spiele zugestanden wird; geht diese nur so weit, als es nötig ist zur mäßigen Spannung der Erwartung und der Thätigkeit, so wird das Spiel mehr Wert haben; verschwindet aber diese völlig daraus, bewegt sie nur höchstens noch die Fingerspitzen zum Umschlagen der Karte, zum Hinrollen der Würfel, überlassen wir uns bloß dem Zufall, der uns durch unsere eigenen Affekte geißelt und das

Spiel dadurch pikant wie Brennessel macht, so entstehen die Hasardspiele, die schlechtesten von allen unmoralischen.

Aber es ist Zeit, den Weg trockener Bestimmung der Begriffe zu verlassen [man hält jetzt nicht viel von Definitionen, es sei denn die der Liebe in einen Roman ausgesponnen]. Vielleicht bin ich im stande, einen weniger beschwerlichen Weg zu finden.

Spiele sind wichtige Kleinigkeiten; denn sie sind zu allen Zeiten, unter allen Völkern, bei jung und alt Bedürfnisse gewesen, weil Freude und Vergnügen zur Erholung von Arbeit, leider auch wohl zum Schutze gegen Langeweile, ebensogut Bedürfnisse sind, als Befriedigung der Verdauungs- und Denkkraft. Spiele sind daher über den ganzen Erdkreis verbreitet; alles spielt, der Mensch und sein Kind nicht nur, sondern auch das Tier und sein Junges, der Fisch im Wasser, der Hund, das Pferd, der Löwe und ihre Jungen spielen. [Wer hat die Geheimnisse der Pflanzen, die Dunkelheiten der Elemente, die Mysterien des Wärmestoffes, der Elektrizität, des Magnetismus, die endlosen Entfernungen der Weltkörper durchschaut, um hier alles Spiel geradezu verneinen zu können?*)] „Spielen", sagt [der unvergleichliche] Wieland, „ist die erste und einzige Beschäftigung unserer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser ganzes Leben hindurch. Arbeiten wie ein Lastvieh ist das traurige Los der niedrigsten, unglücklichsten und — zahlreichsten Klasse der Sterblichen, aber es ist den Absichten und Wünschen der Natur zuwider. — Die schönsten Künste der Musen sind Spiele, und ohne die keuschen Grazien stellen auch die Götter, wie Pindar singt, weder Feste noch Tänze an. Nehmt vom Leben hinweg, was erzwungener Dienst der eisernen Notwendigkeit ist; was ist in allem übrigen nicht Spiel? Die Künstler spielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philosophen mit Ideen [die Schönen mit unseren Herzen und die Könige, leider — mit unseren Köpfen]."

Die Tradition trug sie von jeher in alle Winkel der Welt, und es mag schwerer sein, eine nützliche Erfindung, die Ver-

*) Neque homines neque bruta in perpetua corporis et animi contentione esse possunt, non magis quam fides in cithara aut nervus in arcu. Ideo ludo egent. Ludunt inter se catuli, equulei, leunculi, ludunt in aquis pisces, ludunt homines labore fracti et aliquid remittunt, ut animos reficiant. — Jul. Caes. Bulengerus de ludis veterum. Gronov. Thes. VII, 906.

besserung eines landwirtschaftlichen Instrumentes, aus einem Lande in das andere zu verpflanzen, als ein Spiel Polynesiens in Deutschland einzuführen. Unsere kleinen Mädchen wissen es nicht, daß ihr Spiel mit fünf Steinchen griechischen*) oder wer weiß was für Ursprunges ist; und unsere Knaben nennen das Pflöcken, was die griechischen Kyndalismos hießen. Die Bauern in Ströbeke spielen mit denen am Ganges [am Seïnderud], am Tigris und an den Jökuln von Island ein Spiel, ich meine das Schach; und der Lappe malt sich Kartenblätter mit Renntierblut auf Fichtenrinde [weil bei ihm weder Pariser noch Berliner Fabrik ist]. Diese Verbreitung durch so lange Zeiten, die so allgemein und oft so schnell geschah, ist eben ein Zeichen des allgemeinen Bedürfnisses. War es nicht eben der Fall mit den Kartoffeln? Und wenn auch der heil. Antonin, Erzbischof von Florenz, an den Würfeln so viel Sünden als Punkte findet**) [und der heilige Bernhard dem Abte von Clairvaux die Lehre gab, jeden Bissen Brot mit Thränen zu benetzen, weil der Hauptzweck der Klöster Thränenvergießung sei über die Sünden des Volks und der Klosterbewohner]; so tritt doch ein gewisser Abt Abraham***) auf die andere Seite und erstreitet sogar den Einsiedlern Zeitvertreibe, trotz ihrer solidesten Pietät und äußersten Pönitenz. Er führt sogar das Beispiel des heil. Evangelisten Johannes an. [Ich weiß nicht, aus welcher Legende er das hat; allein er sagt auch nur on dit, und gesunder Menschenverstand gilt in jedem Kleide. Seine Worte sind lang, ich will sie abkürzen.] Der Evangelist Johannes spielte einst mit einem Rebhuhne, das er mit seiner Hand streichelte. Da kam ein Mann, ein Jäger von Ansehen, und betrachtete den Evangelisten mit Verwunderung, weil er sich auf eine — nach seiner Idee — so unwürdige Art an dem Tierchen belustigte. [Naturgeschichte war damals noch nicht Mode.] „Bist du denn wirklich der Apostel, von dem alle Welt redet, und dessen Ruhm mich hierherzog? Wie paßt diese Belustigung zu deinem Ruhme?" — „Guter Freund", antwortete der sanfte Johannes, ganz sokratisch, „was sehe ich da in deiner Hand?" — „Einen Bogen," erwiderte der Fremdling. — „Und warum hast du

*) Pentalitha. Pollux lib. IX. cap. 7 auch Meursius de ludis Graecorum.

**) Quot in taxillis sunt puncta, tot scelera ex eo procedunt.

***) In einer seiner conférences de Cassien. Collat. 24. C. 20 u. 21.

ihn nicht gespannt und immer bereit zum Schuß?“ — „Ei, das darf nicht sein; wäre er immer gespannt, so würde er seine Kraft verlieren und bald untüchtig sein.“ — „Nun, so wundere dich denn nicht über mich“, fuhr Johannes fort; doch meine Leser wissen schon die Anwendung [von einem Bogen].

Nascitur ex assiduitate laborum animorum hebetudo quaedam et languor. — Danda est remissio animis: meliores acrioresque requieti resurgent.*)

An den Bedürfnissen, oft schon an einem einzigen, erkennt man den Charakter des einzelnen Mannes, so wie oft ganzer Nationen; [aus der kindischen Begierde nach Nürnberger Tand blickt der ungebildete kindische Geist des Negers; der Branntwein, sowie das Fluchen verraten den halb oder ganz rohen Menschen; Putz und Schminke den ehemaligen, ewig Cour machenden Franzosen, und die alabasternen Heiligenbilder, die der Spanier aus Nürnberg zieht, verkündigen seinen Aberglauben.] Ebenso läßt sich aus den Spielen auf den Charakter eines Volkes schließen. Sie sind ein sehr sicherer Probierstein, auf welchem sich, wie beim Silber, der Grad der Roheit und Verfeinerung eines Volkes ziemlich unzweideutig erkennen läßt. Rohe Nationen lieben in allen Zeiten und Weltgegenden die Spiele des Krieges und des Zufalles (Hasardspiele), deren Abwechselung von dem Bedürfnisse der Bewegung und Ruhe des Körpers geleitet wird. [Heftige und gefährliche Bewegungen, die Nachahmung kriegerischer Vorfälle, wobei man sich zu durchbohren und die Köpfe zu zerschmettern droht, begleitet von einer wilden harmonielosen Musik, bezeichnen in jenen den rohen, noch ganz unverfeinerten und ungeschwächten Heldengeist; sowie die Ergebung in die Fügung des blinden Zufalls bei diesen Unaufgelegtheit zum Denken und Mangel an Kultur des Geistes ankündigen, der unter der Binde des Aberglaubens gern in der öden Finsternis des Ungefährs umhertappt, wo er zwischen Furcht und Hoffnung den bösen oder guten Einfluß der Geister erwartet und in dieser Erwartung allein das größte Interesse findet, dessen sein kindischer Geist fähig ist.] Die kriegerischen Spiele unserer ältesten Vorfahren, sowie ihr rasender Hang zu Glücksspielen sind bekannt. Vom

*) Seneca de tranquill. animi cap. XV., d. i.: Anhaltende Arbeit wird Schwächung und Abstumpfung des Geistes. Gieb ihm Erholung, sie wird Schärfung für ihn sein und Stärkung.

Gebrauche der Waffen gegen Menschen oder Tiere ermüdet, kehrte man zur Hütte zurück und verschlief die lästige Zeit, oder verspielte sie, wie Habe, Gut und Freiheit, mit Würfeln. Durch Ruhe wieder gestärkt, griff man, wenn Not, Magen oder Thätigkeitstrieb es geboten, wieder zu den Waffen, zum Jagdgewehr, oder begann kriegerische Spiele. Würfel und Waffen waren die Lieblinge der Hunnen, man kannte fast keine Gesetze, als die des Hasardspieles. Ganz germanisch lebt man in dem nordamerikanischen Germanien bei den Delawaren und Irokesen: Krieg oder Jagd, Essen oder Schlafen, Hasardspiel oder kriegerische Spiele. Auch hier ist die Spielsucht unersättlich. [Pflaumenkerne, die auf der einen Seite schwarz gefärbt, auf der anderen gelb gelassen sind, machen die Würfel. In eine Schüssel gelegt, stößt sie der Spieler gegen den Boden, dem Zufalle entgegen, und erwartet leidenschaftlich den Aufschwung und das Niederfallen derselben. Er zählt fünf, wenn er die größte Zahl von der Preisfarbe hat, und gewinnt das Spiel, wenn er achtmal fünf zählt. Ein gewaltiges Geschrei der Zuschauer, das sich bei jedem Wurfe unter das Geprassel der Kerne mischt, verrät ihre lebhafte Teilnahme, so wie die fürchterliche Gesichtsverzerrung der Spielenden und ihr affektvolles Murren gegen die bösen Geister die Roheit ihres Kopfes, die Ungezähmtheit ihrer Leidenschaften ankündigt. So spielen oft ganze Dörfer, ja ganze Stämme gegen einander. Der Instinkt ruft, man kehrt zur Jagd oder zu bewegenden Spielen, besonders zu Tänzen, die zur Tagesordnung gehören. Eine Hirschhaut, über ein Faß, einen Kessel oder über ein Stück eines hohlen Baumes gespannt, giebt in dumpfen Tönen den Takt an. Die Männer tanzen voran, von ihrem Stampfen erzittert der Boden, von ihrem Geschrei die Luft. Das sittsame Weib folgt mit wenigen Bewegungen sprach- und scherzlos nach. Heldenmäßiger wird der Tanz für Männer allein. Jeder tanzt einzeln mit Kühnheit und Leichtigkeit, seine eigenen oder die Thaten seiner Vorfahren besingend, indem die herumstehenden mit einem rauhen, zu gleicher Zeit ausgestoßenen Tone das Zeitmaß angeben. Noch fürchterlicher ist der Kriegstanz, die Nachahmung eines allgemeinen kriegerischen Gemetzels. Wem liegen nicht durch das Erzählte die Hauptzüge dieser Nationen unverhohlen und offen vor Augen?] — Laßt uns auf einige Augenblicke den Kulturzustand der alten Thrakier vergessen; ein artiges Spiel, das bei ihnen gewöhnlich war und von dem

Athenäus*) Nachricht giebt, wird uns sogleich darauf zurückführen. Man trat auf einen leicht umzuwerfenden Stein, in der Hand eine Sichel. Den Hals steckte man durch eine von der Decke herabhängende Schlinge. Unversehens stieß ein anderer von der Gesellschaft den Stein um; da hing der Arme, der durchs Los dazu gewählt worden war. Hatte er nicht (Geistes=)Gegenwart genug, den Strick sogleich mit der Sichel abzuschneiden, so zappelte er sich, unter dem Gelächter der Zuschauer, zu Tode. [Niemand würde mir glauben, wenn ich dies Spiel den feinen, gebildeten Griechen oder nur den sanften Otahaiten zueignen wollte; weit wahrscheinlicher könnte ich's nach Neu=Seeland versetzen, ein Zeichen, daß Volkscharakter und Volksspiele in sehr naher Verbindung mit einander stehen.] Dem Geschichtsforscher, welchem es nicht bloß darauf ankommt, Regenten=, sondern vielmehr Volksbiographien zu bearbeiten, sollten daher diese verräterischen Kleinigkeiten nicht entwischen. [„Ein aufgeklärter Geist verachtet nichts: nichts, was den Menschen angeht, nichts, was ihn bezeichnet, nichts, was die verborgenen Federn und Räder seines Herzens aufdeckt, ist dem Philosophen unerheblich. Und wo ist der Mensch weniger auf seiner Hut, als wenn er spielt? Worin spiegelt sich der Charakter einer Nation aufrichtiger ab, als in ihren herrschenden Ergötzungen? — Was Plato von der Musik eines jeden Volkes sagt, gilt auch von seinen Spielen. Keine Veränderung in diesen — (wie in dieser), die nicht die Vorbedeutung oder die Folge einer Veränderung in seinem sittlichen oder politischen Zustande sei!"**)]

Ich habe gesagt, Spiele seien **wichtige** Kleinigkeiten; denn wenn man von der einen Seite aus den Spielen auf den sittlichen und politischen Zustand einer Nation schließen kann, so darf man von einer anderen (Seite) aus jener genauen Verbindung den Schluß machen, daß die Spiele auf den Charakter merklichen Einfluß haben werden, daß sie daher zu den Erziehungsmitteln ganzer Nationen gehören. Es liegt freilich in der Natur der Sache, daß sie oft nach dem schon stattfindenden Charakter erst gewählt werden, daß dieser also schon eher da ist, als jene. Dann werden sie ihn wenigstens immer mehr befestigen und ausbilden helfen. Allein es ist dem ungeachtet nicht zu leugnen,

*) Lib. IV. Nach ihm erzählt Meursius de ludis Graec. in Gronovii Thesaur. Tom. VII. pag. 948. Es hieß Anchone.

**) Wieland im D. Merkur. 1781 Febr. S. 140.

daß sie oft vor diesem und jenem Zuge des Charakters da waren und ihn mit hervorbringen halfen. Es bedarf hierzu oft nur des sehr zufälligen Beispieles irgend eines Angesehenen. Ginge irgend ein König, von Regierungssorgen ermattet, aus dem Kabinette gewöhnlich auf den Schloßhof und spielte da[selbst] Ballon oder Ball, so würden in seiner Residenz der Ballon und Ball bald die Karten verdrängen. Die Provinzialstädte würden bald nachfolgen, und beide Spiele würden einen ganz merklichen Einfluß auf den Charakter und den Gesundheitszustand des Volkes haben, wenn zumal der Kronprinz nicht verweichlicht würde und da fortführe, wo sein Vater aufhörte. Am Ende des vierzehnten Jahrhunderts erfand man das Kartenspiel und führte es zur Unterhaltung des fast 30 Jahre lang verrückten Königs Karl VI. bei Hofe ein. Die Folgen dieses kleinscheinenden Umstandes sind schlechterdings nicht zu berechnen. Ganz Europa hat sie gefühlt und fühlt sie noch; ja sie nagen in gewisser Rücksicht an den Wurzeln künftiger Generationen. Die Hofluft blies die Karten nach und nach über ganz Frankreich, über Spanien, Italien, über ganz Europa! Die Karten waren es, welche nach und nach die besseren Übungsspiele verdrängten und die Verweichlichung der Nationen, besonders der vornehmeren Klassen befördern halfen. Die Proskriptionen der Kriegs- und Jagdübungen, der Turniere, des Mail-, Ball- und Kugelspieles u. s. w. waren besonders mit von den Kartenkönigen unterschrieben; sie halfen stark zur Umwandlung der mannbaren Ritterschaft in Noblesse, der nervigen Bürger in Muskadins.

Regenten, Gesetzgeber, Philosophen, die den wichtigen Einfluß der Ergötzlichkeiten auf den Volkscharakter und auf das Wohl und Weh der Nation einsahen, hielten von jeher die Spiele ihrer Aufmerksamkeit sehr wert; Lykurg ordnete die Leibesübungen, Gesellschaften und Tänze der Spartaner; Plato die der Bewohner seiner Republik; Kaiser Justinian hob die Hasardspiele auf und setzte Bewegungsspiele an ihre Stelle*),

---

*) Sie waren: „das Springen, das Stockspringen, der Wurfspieß, doch ohne Spitze, das Wettrennen zu Pferde und das Ringen.“ — „Nicht doch, an der Stelle des cod. Just. 3,43,3, auf welche GutsMuths sich stützt, wird nur ein Unterschied zwischen unerlaubten und erlaubten Würfelspielen gemacht, von Sprung und Speerwurf ist keine Rede. Erlaubt aber wurden die, bei denen der Würfelfall eine Berechnung einleitet, untersagt die reinen Glücksspiele.“

Karl der Große und Ludwig der Heilige gaben Spielgesetze; Karl V. von Frankreich gab Befehle gegen alle Hasardspiele und empfahl reine Bewegungsspiele und Übungen*); Peter der Große nahm sich der Volksbelustigungen an, um sein Volk geselliger zu machen u. s. w., kurz, man könnte mit solchen Befehlen einen guten Quartanten anfüllen, und wenn man auch die unendliche Menge, die von Konzilien und Synoden gegeben wurden, überginge. Oft waren die Befehle unbilliger Könige wie die Axt des Holzspalters, sie zersplitterten ganze Länder; haben sie aber je die Kartenkönige ganz bezwingen können? Oft trugen sie Aufruhr in benachbarte Staaten; aber brachten sie je die Unterthanen der Kartenkönige zur Rebellion? Geh' in Städte, in Gesellschaften, in Familien, wo der Geist der Glücks- und der Kartenspiele herrschend ist, und untersuche die dasige Denkungsart, sowie den wirtschaftlichen und körperlichen Zustand; der Satz: an den Spielen sollst du sie erkennen, wird sich bewährt finden. Dies bleiche gramvolle Gesicht hat Spadille entfärbt; diese Zerstreuung hat Basta verursacht; Basta gellt's in den Ohren des Schreibers, da liegt die Feder; Basta in denen des Richters, da liegen die Akten u. s. w. — Vom Lotto will ich nichts erzählen, dies sei die Sache der Pfänder in den Leihhäusern. Schade, ewig Schade, daß meine Spiele nicht Finanzsache werden können! Dann machte ich damit Cour; sie erhielten allen möglichen Vorschub und bewirkten dann wahrscheinlich ein Plus von Gesundheit und Stärke, das leicht so groß wäre, als das Minus im Beutel beim Lotto. Doch

---

*) Voulons et ordonnons que nos sujets apprennent et entendent à apprendre les jeux et ébattements à eux exerciter et habileter au fait de trait d'arc ou d'arbalête en beaux lieux et places convenables à ce, en villes et terroirs: fassent leurs dons de prix au mieux traïant et leurs fêtes et jouës pour ce, si comme bon leur semblera. In seiner Ordonnance de 1369. Bei uns hat der Geist der Industrie schon angefangen, über die bürgerlichen Scheibenschießen Bemerkungen anzustellen. Unter dem Volke möchte ich nicht leben, das nur wie ein Lastvieh arbeitet und bürgerliche Freuden nicht kennt. Sein Geist verschrumpft und wird in sich gekehrt so wie seine Hände und Finger; Magen und Geldbeutel werden seine Abgötter, Eigenliebe wird bei ihm die Nächstenliebe bald ganz verdrängen; denn das schönste Band, das den Bürger an [dem] Bürger festhält, die öffentliche Bürgerfreude, ist zerrissen. Kurz, wenn man Armut durch Aufopferung der Volksfreuden abkaufen will, so ist der Verlust größer, als der Gewinn. O, es giebt andere Seiten im Verhältnisse der Staatsökonomie zur Ökonomie des Bürgers, wo man Verbesserungen machen könnte!

genug — hier nur Winke; die Materie, betreffend den sittlichen und politischen Wert der Spiele, erschöpft kaum ein ganzes Buch.

Können die Spiele auf ganze Nationen wirken und in ihrem Zustande eine merkliche Veränderung hervorbringen, so sind sie auch ein Erziehungsmittel für die Jugend, und ich getraue mir [wenn auch die Erziehung nach den neuesten hannöverschen Entdeckungen weder Wissenschaft noch Kunst, sondern wer weiß was ist], aus zwei Knaben von völlig gleichen Anlagen durch entgegengesetzte Behandlung in Spielen zwei, in Rücksicht ihres körperlichen und geistigen Zustandes ganz verschiedene Geschöpfe zu machen. Oder läßt sich's denn von vornher so schwer einsehen, daß ein Knabe, den man zehn Jahre hindurch in vernünftiger Abwechselung zwischen geistigem Ernst und körperlichem Scherz, ich meine zwischen geistiger Ausbildung und gesunden körperlichen Übungen und Spielen erhält, daß ein solcher Knabe weit besser gedeihen müsse, als wenn man ihn bei derselben Bildung seines Geistes in Karten und Würfeln Erholung finden läßt? So lange man mir nicht das Gegenteil darthun kann, halte ich diese Tändeleien für Sachen von pädagogischer Wichtigkeit. Ich muß hier einiges über den pädagogischen Nutzen und die Notwendigkeit der Spiele sagen.

1) Wenn das größte Geheimnis der Erziehung darin besteht, daß die Übungen des Geistes und des Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen, so sind Spiele, besonders Bewegungsspiele, so wie Leibesübungen überhaupt, unentbehrliche Sachen. Stände dieser Satz auch nicht im „Emil", so würde ihn ja schon jeder Schulknabe verkündigen, wenn er nach der Lektion die Bücher wegwirft. Dergleichen allgemein von der Jugend geäußerte Triebe beweisen so scharf, als das schärfste Vernunftschließen. Allein es giebt dem ungeachtet Leute, die auf obigen Satz durchaus nicht Rücksicht nehmen. Aber, sagen sie mit Cicero,

> ad severitatem potius et ad studia quaedam graviora atque majora facti sumus.

Ich bin selbst herzlich davon überzeugt, glaube aber, daß es für jung und alt kein ernsteres Studium nach der Geistesbildung geben könne, als das, was auf Gesundheit, Ausbildung des Körpers und Heiterkeit des Geistes hinzielt; weil ohne diese die Geistesbildung wenig nützt, sondern als ein totes Kapital

da liegt, an dem der Rost nagt. Und wer wirklich der Meinung ist, daß man die Stunden, wo es mit ernster Anstrengung des Geistes nicht mehr fort will, stets zu irgend etwas Nützlichem, z. B. zum Zeichnen, Klavierspielen, zum Ordnen der Insekten und Mineralien u. dergl., anwenden müsse, der hat von der Ökonomie sowohl des jugendlichen als erwachsenen menschlichen Körpers (als seines Geistes) keine richtige Vorstellung; er weiß das Nützliche nicht gegen das Nützlichere gehörig abzuwägen, er zieht den Mond der Sonne vor, weil er so sanft ist und das Öl der Gassenerleuchtung erspart. Es ist freilich sehr gut möglich, alles eigentliche Spiel gänzlich zu vermeiden und sich durch bloße Abwechselung zwischen ernstlicher Anstrengung des Geistes und jenen spielenden Beschäftigungen hinzuhalten; allein ich glaube nicht, daß sich auf diese Art, besonders bei der Jugend, eine gewisse weibische Weichlichkeit, Unthätigkeit und Schlaffheit des Körpers (und ebensowenig ein Mangel an Frische, Elastizität und Energie des Geistes) vermeiden lasse. Kurz, man beweise erst streng und redlich, daß die Bildung des Körpers eine Posse sei, die für uns nichts wert ist; daß unser Geist des Körpers nicht bedürfe; daß dieser auf unsere Thätigkeit, auf unseren Charakter und auf Belebung oder Erstickung des göttlichen Funkens [der in uns glimmt], gar keinen Einfluß habe, —wenn man das gethan, die Forderungen der Natur, der größten Ärzte und der denkendsten Männer widerlegt haben wird, dann will ich schweigen und einsehen lernen, daß ich Thorheit gepredigt habe; dann will ich gern behaupten, daß man die Zeit zur Erholung wohl edler als zu Spielen und Leibesübungen verwenden könne. [Kann man das aber nicht, so will ich nicht bloß Ärzte und Denker, sondern sogar die Heiligen zu Hilfe rufen und mit Franz von Sales*) behaupten: „qu'il est forcé de relacher quelque fois notre esprit et notre corps encore à quelque sorte de recreation; et que c'est un vice sans doute que d'être si rigoureux, agreste et sauvage qu'on n'en veille prendre aucune sur soi ni en permettre aux autres".] — Sollten aber junge oder alte Gelehrte und Jugendbildner einen Skandal darin finden, mit der Jugend zu spielen, so verweise ich sie auf Heraklit, der am Dianentempel zu Ephesus die Knabenspiele als Mitspieler ordnete; auf Sokrates, wie er mit der Jugend spielt; auf

*) St. François de Sales in seiner introduction à la vie devote. III, 31.

Scävola, Julius Cäsar und Octavius, die studiosissime Ball spielten; auf Cosmus von Medici, der seinem kleinen Enkel auf öffentlichem Platze die Pfeife verbesserte; auf Gustav Adolf, der mit seinen Offizieren Blindekuh (und trefflich Ball) spielte; (Newton blies Seifenblasen, Leibniz spielte mit dem Grillenspiele und Wallis beschäftigte sich mit dem Nürnberger Tand). Nur durch eine unbegreifliche Folgefalschheit ist es möglich, das Billard, die Kegelbahn und die Karten in öffentlichen Häusern für wohlanständig, öffentliches Spielen mit Kindern für unanständig halten.

2) Langeweile ist eins der drückendsten Übel; sie macht, wie manche Krankheit, aus dem Patienten ein unleidliches Geschöpf. Die Jugend, die in der Vergangenheit noch wenig Stoff zur Unterhaltung findet, in die Zukunft wenig oder gar nicht hineinsieht, sondern fast immer nur für den gegenwärtigen Augenblick empfindet, denkt und handelt, leidet auch öfter und gewöhnlicher an dieser Krankheit, als der gebildete Mann. Die Vergangenheit und Zukunft nehmen ihn in ihre Mitte und machen Gesellschaft mit ihm, und wenn jene ihn mit Leiden und Freuden und ihren Ursachen unterhalten hat, so giebt ihm diese Stoff zu Berechnungen, Planen, Luftschlössern und Sorgen, bis die unverdrängliche Gegenwart das Wort nimmt und befehlsweise von dem spricht, was jetzt zu lassen und zu thun sei. So fehlen der Jugend zwei Gesellschafter, denen an Unterhaltung nichts gleich kommt. Wer soll sie ersetzen als ihre erwachsenen Freunde? Von ihnen erwirbt sie Stoff zur Thätigkeit, bald durch ernste Beschäftigung, bald durch Spiel.

2) Arbeiten, ernste Beschäftigungen und Umgang mit Erwachsenen sind künstliche Rollen*) der Jugend, in welchen sie auf dem großen Schauplatze allmählich debutiert; Spiele sind natürliche Rollen derselben in ihrem jugendlichen Paradiese. Dort erscheint sie im verstellenden Bühnengewande, hier in klarer Nacktheit; daher ist's dort oft schwer, hier immer leicht, ihren wahren Charakter zu erkennen. Selbst die Neigung zur künftigen Lebensart scheint hier und dort beim Spiele durch.

*) GutsMuths hat auch hier das erste, natürlichste und wichtigste aller Verhältnisse, das der Kinder zu den Eltern offenbar übersehen. So lange dieses auf dem allein wahren Boden der gegenseitigen Liebe ruht, spielen die Kinder im Umgange mit den Eltern, und dies sind die wichtigsten Rollen der Erwachsenen, mit denen sie in Verkehr kommen, keine künstlichen, sondern vielmehr die natürlichsten aller Rollen, die es überhaupt für sie giebt.
F. W. K.

4) Gleichgültigkeit gegen alles Wissenschaftliche ist dem Erzieher in seinem Zögling ein Fehler, der alle seine Geduld auf die Probe stellt. Er arbeitet an einem Bäumchen, das weder Blüte noch Frucht verspricht; er sieht am Ende keine Folge von dem, was er gethan hat; seine Gehilfin, die natürliche Wißbegierde der Jugend, ist abwesend. Er verliert bald alle Hoffnung, weil er den Grund dieser Gleichgültigkeit im Temperamente des Kindes zu finden glaubt. Er lasse es spielen; ist es hierbei teilnehmend, eifrig und thätig, so liegt die Schuld der Gleichgültigkeit nicht im Kinde, sondern in einer Veranlassung von außen her. Aber auch selbst dann, wenn es von der Natur Opium erhielt, müßte sich, dächte ich, durch Spiele, besonders durch Bewegungsspiele, viel ausrichten lassen.

5) [Es giebt eine gewisse Empfindlichkeit, die es macht, daß wir leicht jede Kleinigkeit übel nehmen und dies sogleich durch unser Betragen äußern. Wie schlecht man damit in Gesellschaften fortkomme, ist bekannt; wer faßt ein Gefäß gern an, das leicht zerbersten will, wenn man es berührt? Es giebt Leute, die aus Unempfindlichkeit und gutem Humor jedermann gern zum Balle dienen und in das Gelächter über sich mit einstimmen. Geschieht dies aus Mangel an Delikatesse oder vermöge einer gewissen Stumpfheit, so ist es zwar ein bedeutender Fehler, aber ein größerer, wenigstens weit unerträglicher, ist jene Empfindlichkeit. Der Unempfindlichere befindet sich überall wohl, und seine Gesellschaft sieht ihn immer gern, er heißt ein Mann, mit dem sich gut auskommen läßt, der nichts übel nimmt; dieser, der übertrieben Empfindliche, leidet bei jedem kleinen Anlaß, die Züge des Mißvergnügens und der Bestürzung drücken sich schon auf sein Gesicht, wenn er wegen eines kleinen Versehens, wegen einer kleinen Ungeschicklichkeit und dergleichen nur im mindesten belächelt wird, es ist ihm unmöglich, dies zurückzuhalten, und eben dadurch wird er unangenehm. Diese Art von Empfindlichkeit abzustumpfen, das Auslachen im gehörigen Fall, mit einer gewissen männlichen Fassung und Freimütigkeit ertragen zu lernen, sind manche Spiele sehr gut. Sie gewöhnen durch Spaß zum Ernst; lernt man das Necken und Belachen erst in der scherzenden Spielwelt ertragen, so übernimmt man es auch mit mehr Leichtigkeit in der ernstlichen Welt. Hat jener Fehler seinen Grund in einer zu großen Reizbarkeit der Nerven, folglich im Körper, so können Leibesübungen, folglich auch bewegende

Spiele im Freien, durch ihren Einfluß auf jenen ihn oft ganz wegschaffen, wenigstens vermindern; entstand er durch eine zu zarte und zu isolierte Erziehung, wobei sich jedes Kind leicht an eine gewisse bestimmte Behandlung gewöhnt und jede andere sehr übel findet und aufnimmt, so ist das Spiel das vortrefflichste und sichtbar wirksamste Mittel. Dieser Fehler weicht nicht der vernünftigen Vorstellung und Überredung, sondern bloß der Übung und Erfahrung; Knaben der Art müssen häufig aufgezogen, belacht, über ihre Empfindlichkeit besonders von ihresgleichen getadelt und geneckt werden, nicht vorsätzlich, aber wohl durch den natürlichen Anlaß eines Spiels.] (Der freie Verkehr der Jugend unter sich selbst und zwar vorzugsweise bei dem Spiel ist ein treffliches Mittel, jene unglückliche reizbare Empfindlichkeit zu überwinden, welche, aus einer krankhaften, bald körperlichen, bald gemütlichen Disposition entspringend, den damit geplagten im Verkehre mit anderen ebenso viel Anstoß nehmen als geben läßt, welche aber am schmerzlichsten und drückendsten immer auf ihn selbst zurückwirkt und nicht selten nicht nur sein Verhältnis nach außen, sondern auch seine innere Ruhe völlig untergräbt. Im raschen, bewegten Gange des Spieles hat der Knabe keine Zeit, über kleine, oft nur vermeintliche Kränkung nachzudenken; die spannende, freudige Teilnahme an der Sache reißt ihn mit sich fort, und, bis er Zeit gewinnt, sich darüber zu besinnen, hat er es in der heiteren, kräftig frischen Stimmung, welche das Spiel immer erzeugt, entweder bereits vergessen oder wenigstens völlig verschmerzt. So gewinnt er aus dem rechten tüchtigen Knabenspiele nicht bloß die wichtige Erstarkung und Abhärtung des Körpers, sondern auch die oft noch wichtigere des Gemütes, und gewinnt sie ohne irgend welche Einbuße an wahrem Ehrgefühl, weil dieses nicht leicht einen natürlicheren und sicherern Schutz findet und eine gesundere, tüchtigere Richtung gewinnt, als in dem freien, naturgemäßen und nur vor sittlichen Verirrungen bewahrten Verkehre der Jugend unter sich.)

6) Um die Herzen der Kinder zu gewinnen, spiele man mit ihnen; der immer ernste, ermahnende Ton kann wohl Hochachtung und Ehrfurcht erwecken, aber nicht so leicht das Herz für natürliche unbefangene Freundschaft und Offenherzigkeit aufschließen. Am offensten ist man immer nur gegen seinesgleichen: die eigentümliche Gesinnung der älteren und der höheren Klasse macht uns zurückhaltender, darum gesellt sich

Gleich so gern zu Gleichem. Durch Spiele nähert sich der Erzieher der Jugend, sie öffnet ihm ihr Herz um so mehr, je näher er kommt, sie handelt freier, wenn sie in ihm den Gespielen erblickt, und er findet Gelegenheit zu Erinnerungen, die beim Studieren nicht veranlaßt werden würden. Überdem aber sind Erinnerungen um so fruchtbringender, je gleicher an Alter und Stande uns der ist, welcher sie giebt. Wir hören dann in ihm die Stimme unserer eigenen ganzen Klasse. Darum bessert die Ermahnung, die ein Zögling dem anderen im stillen und im Bunde der Freundschaft und Gleichheit giebt, gewöhnlich mehr, als die des Lehrers; im Munde des letzteren klingt sie zu erwachsen, zu alt, in dem des anderen just jung genug, um befolgt zu werden.

7) Spiele bilden auf die mannigfaltigste Art den Gang des menschlichen Lebens mit einer Lebhaftigkeit im kleinen nach, die sich auf keinem anderen Wege, durch keine andere Beschäftigung und Lage der Jugend erreichen läßt. Denn nirgends ist die Jugend in ihren Handlungen, in ihrem ganzen Betragen so wenig von seiten der Erwachsenen beschränkt, nirgends handelt sie daher natürlicher, freier und dem Gange des menschlichen Lebens gleichlaufender, als hier. Hier ist eine kleine Beleidigung, Übereilung, Unbilligkeit, Prahlerei, Überlistung, die Fehlschlagung einer Hoffnung, ein unangenehmer Charakter, ein langsamer Kopf, ein Pinsel, ein Geck, eine Überlegenheit an Geistes- und Körperkräften zu ertragen; hier ist Anlaß zum Schmerz und Kummer, sowie zur Freude und Fröhlichkeit; hier ist Gelegenheit zur Schätzung der Gefälligkeit, Geschicklichkeit, Güte u. s. w. im Nebenmenschen. Der junge Mensch wird abgerieben, wie ein Kiesel im Bach; immer besser geschieht es früher als spät, nur sei der Strom nicht ganz verdorben und moderig. Eltern, die ihr eure Kinder eiländlich im kleinen häuslichen Kreis erzieht und sie von der übrigen Kinderwelt zurückhaltet, eure Meinung ist gut, aber euer Erziehungsplan gewiß sehr übel berechnet: ihr seid in Gefahr, eigensinnige, unduldsame, unerfahrene und zu empfindliche Nachkömmlinge zu haben!

8) Spiele verbreiten im jugendlichen Kreise Heiterkeit und Freude, Lust und Gelächter. Wären alle Menschen stets lustig und vergnügt, sicher würde nicht so viel Böses geschehen. Mürrische Laune ist nicht die Stifterin des Guten und Angenehmen; ja schon ein stets ernsthafter Charakter ist weniger

moralisch vollkommen, als der aus Ernst und Scherz lieblich gemischte, bei gleicher Herzensreinigkeit. Die Anlage von allen dreien wird angeboren, aber die Ausbildung liegt in Erziehung und in erziehenden Umständen. Immer bleibt es doch ratsam, die Jugend in einem heiteren, fröhlichen Tone zu erhalten und selbst Spiele zur Beförderung desselben in die Erziehung aufzunehmen. Je mehr die Jugend, jedoch von eigentlichem Leichtsinn entfernt, scherzt und lacht, je mehr man ihr Platz läßt, sich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um so mehr entfernt man sie von stiller trauriger Verschlossenheit, die nirgends angenehm ist, weil sie selbst bei der reinsten Sittlichkeit Mißtrauen einflößt; kurz, um desto besser gedeihet sie an Leib und Seele. [Der heilige Bernhard, den ich oben anführte, soll ebensowenig Erzieher sein, als der heilige Basilius, der das Lachen aller fidelen Christen für unerlaubt hielt, und, damit die Zahl voll werde, die heilige Gorgonie nicht Erzieherin, weil sie alles Lachen verabscheute und selbst das Lächeln als eine Ausschweifung betrachtete.*) „Je mehr sie zum Lachen reizen", sagt Basedow von den Spielen,**) „desto zweckmäßiger sind sie. Ich wollte, daß auch die Erwachsenen sowohl unter den geringeren als vornehmeren Ständen mehr scherzten und lachten, als geschieht. — Das Lachen ist eine menschliche Handlung, die sowohl Leib als Seele übt und stärkt, und muß also ihre Zeit haben, was auch die blödsinnigen und gallsüchtigen Andächtler davon sagen mögen." Er giebt sogar einem Verleger den Rat, ein Werk von 4—6 Alphabeten unter dem Titel „die unschuldigen Lacher" zu übernehmen.]

9) Spiele sind nötig zur Erhaltung der Gesundheit, zur Stärkung, Übung, Abhärtung des jugendlichen Körpers. Daß hier weder von Karten noch Würfeln und Hasardspielen die Rede sei, sondern einzig von Bewegungsspielen im Freien, versteht sich von selbst. Ich habe sehr vielfältig und lange Gelegenheit gehabt, den Einfluß dieser Spiele, sowie der Leibesübungen überhaupt, auf manchen Verweichlichten, Furchtsamen, körperlich Bequemen, Unthätigen und Ungeschickten zu beobachten, und ihn immer vortrefflich gefunden. Da ich hierüber schon

*) Ihr Bruder Gregorius Nazians lobpreiset sie deshalb in seiner Leichenrede.

**) Elementarbuch 1, 62.

vieles in meinem Buche über die Leibesübungen*) gesagt habe, so fällt hier alle weitere Auseinandersetzung weg.

Dies sei genug über den Nutzen der Spiele. Sie haben auch ihre Nachteile, das ist nicht ganz zu leugnen. Plato meint, es sei nichts schädlicher, als den Kindern vielerlei Spiele zu geben, weil sie dadurch flatterhaft, zum Überdrusse und zur Begierde nach Neuerungen gewöhnt werden. [Ich habe das Original — das VII. Buch der „Gesetze" — nicht bei der Hand.] Die Rede scheint mir vielmehr von Spielzeugen zu sein. Dann ist nichts wahrer.**) Es ist indes nicht nötig, nach Griechenland zu gehen; ich habe selbst Gelegenheit genug gehabt, den Einfluß der Spiele auf eine Kindergesellschaft zu beobachten, die übermäßig groß genug ist, um ihn zu verraten; denn eben durch die Größe einer solchen bei einander lebenden Gesellschaft wird der Einfluß des Spieles verstärkt. Ich habe bemerkt, daß bei weitem nicht alle, sondern nur manche Kinder flatterhaft dadurch werden, dann mehr ans Spiel als an die Arbeit denken und in eine etwas zu mutwillige Stimmung geraten. Dies sind jedoch gewöhnlich nur solche Knaben, deren Lebhaftigkeit oft leicht bis an Wildheit hervorspringt. Am auffallendsten zeigt sich dies im Frühling zur Zeit, wann alle Geschöpfe in eine gewisse freudige Rebellion verfallen, [zur Zeit, wann in Frankreich die Väter einer gewissen Kongregation, die sich vorzüglich mit Unterricht beschäftigte, bei ihren Schulvisitationen den Rektoren zuriefen: „voilà un temps orageux qui s'élève, vos écoliers vont devenir intraitables: mettez-vous donc sur vos gardes, armez vos bras et doublez les chatiments!"] Es ist nicht bloß wahrscheinlich, daß die Jahreszeit dann mehr thut, als das Spiel; eigene Beobachtungen überzeugen hier am besten.

Sollte denn die Jugend allein kalt bleiben, wann die Natur an der Wiedergeburt aller Geschöpfe arbeitet und aller Säfte in Wallung geraten? — Indes, wenn wir auch nichts auf die Jahreszeit, alles auf die Spiele schieben, so wird doch ein verständiger Kinderfreund jene Flatterhaftigkeit teils durch Vorstellungen, teils durch Methode zu mäßigen wissen; und

---

*) Gymnastik für die Jugend, enthaltend eine praktische Anweisung zu Leibesübungen. Ein Beitrag zur nötigsten Besserung und Erziehung.

**) Auch Locke erklärt sich ganz dagegen in seinem 19ten Abschnitt, und zwar so vortrefflich, daß ich solche Eltern bitte, diese Stelle zu beherzigen, welche ihre Kleinen aus Liebe mit allerlei Spielsachen gleichsam überschütten. Solche Sachen sollten sich die Kinder selbst machen.

überdem bleibt es auch eine sehr wahre Bemerkung, daß solche lebendige Kinder häufig nur dann die größte Aufmerksamkeit zum Unterrichte mitbringen, wenn ihr Körper durch Bewegung bis zu einem gewissen Grade ermüdet ist.

Spiele benehmen (ferner mitunter) der Jugend die Lust zu arbeiten, sie sehnt sich nach dem Spiele und vernachlässigt die Arbeit. Das ist nicht zu leugnen. Nur ein sehr kleiner Menschenteil arbeitet aus dem wahren Grundsatze der Vervollkommnung und Stiftung des Guten um sich her; könnten die anderen ihren Magen beiseite legen, auf ihrer Oberfläche, wie Schafe, die Kleidung reproduzieren und in selbstgewachsenen Häusern wohnen, sie arbeiteten wahrhaftig nichts, sondern amüsierten sich nur; denn wenn auch dem Menschen Thätigkeit angeboren wurde, so liebt er doch nicht gleich die, welche ihm mit trockener Anstrengung verbunden ist, sondern nur die, welche ihm Vergnügen macht; jene gewinnt er nur erst allenfalls durch (geistige Bildung, und durch) Gewohnheit und Geläufigkeit lieb. Wenn Grundsatz und Notwendigkeit die einzigen Triebfedern sind, die Hand und Kopf der Menschen in Aktion zu setzen, so gehören sie auch beide in den Plan der Jugenderziehung, weil wir (auch) für diese Welt erziehen. Es ist daher nicht genug, jenen Grundsatz der Vervollkommnung einzuprägen, sondern auch bare Notwendigkeit halte den Arbeitsplan für die Jugend aufrecht, bleibe, solange es sein muß, der Sporn ihrer Thätigkeit, bis Geläufigkeit und Liebe zur Arbeit entstehen. Man hat von Spielen nichts zu besorgen bei Kindern und Jünglingen, die von der Heiligkeit jenes Grundsatzes überzeugt sind, nichts bei solchen, deren Arbeitsplan nach unabänderlichen Gesetzen feststeht, bei denen es Gesetz ist: Erst Arbeit, dann Spiel. Aus dem bisherigen ergiebt es sich ganz deutlich, daß der Grund der Arbeitsscheu nicht sowohl in den Spielen, sondern in einem Fehler der Erziehung liegt, der sich auf einen Berechnungsfehler der natürlichen Thätigkeit gründet.

Man hat die sehr üble Gewohnheit, Kinder durchs Spiel zur Arbeit zu reizen: Wenn du recht fleißig bist, sollst du auch spielen!

„Um der Spiele willen sich anzustrengen und zu arbeiten“, sagt dagegen so gut ein ehrwürdiger Alter, „ist thöricht und kindisch; aber spielen, um zu arbeiten, ist recht.“*) Es ist

---

*) Aristoteles, Eth. X. 7.

unpädagogisch und unverantwortlich, der Jugend den Zweck der Arbeit auf solche Art zu verrücken.

Was den Mutwillen beim Spiele selbst betrifft, so muß die Gegenwart des Erziehers so viel Gewicht haben, ihn gehörig niederzudrücken. Endlich aber bleibt es ja immer noch ein sehr natürliches Mittel, jedem Kinde, das, durch Veranlassung der Spiele, in jene Fehler verfällt, anzudeuten, du kannst nicht mitspielen, weil das Spiel einen nachteiligen Einfluß auf dich hat; suche des Spieles Herr zu sein, dann nur sollst du spielen u. s. w.

Es giebt mehrere Arten von Spielen: sitzende,*) bewegende, instruktive, Gesellschaftsspiele, Karten-Würfel- und Hasardspiele. Welche Spiele sind die besten? Welche soll man vorzüglich spielen?

(Daß von den letzteren, den Karten-, Würfel- und Hasardspielen, gar nicht die Rede sein kann, werden unsere Leser von selbst natürlich finden. Zum Teil sind sie geradezu moralisch so verwerflich, daß es eine Schmach für den deutschen Namen ist, wenn sie überhaupt noch — auch nur von Erwachsenen — gespielt werden, oder wenn sie dies auch nicht sind, so fehlt ihnen wenigstens der Charakter eines frischen, belebenden, jugendlichen Spieles völlig.) [Ich bin weit davon entfernt, die eigentlich sitzenden, nämlich Würfel- und Hasardspiele zu befördern, daß es vielmehr bei diesem Buch eine meiner Hauptabsichten ist, den Geschmack an denselben aus den jugendlichen Zirkeln verdrängen zu helfen. Diese abscheulichen Spiele, die weder für Körper noch Geist etwas leisten, sondern für beide gleich schädlich sind, gehören entweder auf die unterste Stufe der Menschheit, in die Hände des rohen Wilden, der nicht denken kann; oder in die des schwachen Verfeinerten, der nicht denken mag, sondern nur leidend sich vom Zufalle kitzeln läßt. Beides soll die gutgezogene Jugend nicht sein, sie müsse also beiderlei Spiele gar nicht kennen lernen. Auch die besten Kartenspiele gehören nicht in den Bildungsplan der Jugend. Wenn ich sie auf der einen Seite dem Mann, dessen Kräfte

---

*) Spiele sitzen freilich nicht, so wenig als Lebensart sitzt, und doch sagt man „sitzende Lebensart“, Sitzspiele wäre freilich besser, ist aber ungewöhnlich.

den Tag über die Handarbeiten zerbrachen, am Abend nicht ganz entreißen möchte, ob sich gleich weit bessere Spiele an ihre Stelle setzen ließen: so bleiben sie doch auf der anderen Seite für alle die, welche nicht mit ihm im Falle des Handarbeitens sind, verwerflich. Der lydische König Atys war nach Herodot der Erfinder der meisten altgriechischen Spiele. Sein Land kam in unabwendbare Hungersnot; Not weckt jede Kraft, bei ihm die Erfindungskraft; so erhielten die Spiele einen majestätischen Ursprung. Er verkürzte durch sie seinem Völkchen die Zeit, welche es beim Hungern natürlicherweise sehr langweilig finden mußte. Er teilte es in zwei Teile; der erste aß heute, indes der andere spielte, morgen war's umgekehrt. Jedermann wird mit diesem Zug eines königlichen Kopfes zufrieden sein; wer wird aber nicht lachen, wenn er zugleich vernimmt, daß Atys auch Bewegungsspiele, z. B. das Ballspiel, vornehmen ließ, das wohl bequem ist, den Hunger zu erregen, aber nicht zu stillen. Im Grund ist doch diese Albernheit noch nicht so groß, als eine ähnliche, wo nicht noch größere, die von den kultiviertesten Klassen der Europäer begangen wird, welche doch wohl einsichtsvoller sein sollten, als weiland König Atys zwei und ein halb Jahrhundert vor dem Trojanischen Kriege. Was würde denn wohl dieser sagen, wenn er von ihnen hörte, daß sie sich nach sitzenden Kopfarbeiten an sitzenden, den Kopf ebenso sehr angreifenden und die fatalsten Leidenschaften erregenden Spielen erholen wollen, daß sie in ihren Gesellschaften, vor und nach dem Essen, an den Spieltischen stundenlang halb stumm wie angenagelt zubringen. Weh dir, o Jugend, wenn du dich nach dieser lächerlichen Sitte richtest, es wäre fast besser, du spieltest unter König Atys lieber bis zum Hungertod, als hier bis zur Verderbung deines noch gesunden Geistes und Körpers! Im Charakter einer Nation müßte es für jeden Verständigen ein sehr schätzenswerter Zug sein, wenn sie jene Spiele, wo nicht durchaus verschmähete, doch weit minder begünstigte als gesunde Übungs- und andere unschuldige Spiele. Wie schlecht kleidet es Herkules, wenn er das Symbol seiner Stärke, die Keule, verwirft, das Spiel seiner rüstigen Muskeln hemmt und weibisch am Spinnrocken tändelt. Ihm gleichen die sogenannten edleren Volksklassen, die, ursprünglich stark und tapfer, im Schoße der Weichlichkeit ihre Kräfte, sowie ihre Waffen, verrosten ließen. Sitzende, besonders Karten- und Hasardspiele haben hierauf seit langer Zeit einen unglaublichen

Einfluß gehabt. Ich entlasse sie hier auf immer, indem ich ihnen zum Abschiede den Vers in den Mund lege:

„initio furiis ego sum tribus addita quarta“].

Jetzt bleiben uns, in Rücksicht der obigen Frage noch eine ganze Menge verschiedenartiger Spiele übrig. Manche von ihnen sind vorzüglich auf Übung des Körpers, andere auf Übung des Geistes entweder ganz allein bei völliger Ruhe des Körpers abgezweckt, oder sie lassen bald mehr, bald weniger Bewegung des Körpers zu. Die Entscheidung jener Fragen wird sich am besten aus dem Zwecke des Spielens überhaupt ergeben. Warum spielt man? Der Zweck ist immer

a) Unterhaltung gegen Langeweile oder
b) Gewinn oder
c) Erholung von Arbeit.

a) Wer Langeweile empfindet, sucht sich zu unterhalten. Hat er bloß diesen einzigen Zweck, so sind alle Arten der Spiele gleich gut, für die sein Geschmack, im Vertrage mit Zeit und Ort, entscheidet. Hier ist mithin gar kein Maßstab zur allgemeinen Entscheidung. Überdem aber gehört Langeweile nicht in das Leben des thätigen Menschen und ebensowenig in die Erziehung.

b) Vom Gewinn ist hier ebensowenig die Rede, als von Eroberung der Haselnüsse und Mandeln; aber der Gewinn an Geistesvervollkommnung, an Bildung und Stärkung des Körpers kommt hier schon mehr in Betracht; denn das Leben ist kurz und die Reihe der Glieder in der Kette der Ausbildung lang. Allein zur Entscheidung der obigen Frage kann dies wenig beitragen, denn alle an sich guten Spiele, sowohl die sitzenden, als die bewegenden, gewähren diesen Vorteil, und für die Anwendung der verschiedenen Spiel-Arten wird dadurch nichts entschieden.

c) Erholung ist der rechtmäßigste Zweck bei allem Spiel. Nach ihm wird die Entscheidung der obigen Frage äußerst leicht. Erholung ist Bedürfnis, so wie Schlaf. Sie gründet sich immer auf Abwechselung der Beschäftigungen. Diese sind hauptsächlich von zweierlei Art, geistig und körperlich. Wäre der menschlichen Natur, besonders der Jugend, stete ernste Beschäftigung erträglich, so würde in der Abwechselung geistiger und körperlicher Arbeiten schon die vollkommenste Erholung liegen. Allein sie will auch Abwechselung zwischen Ernst und Scherz, weil hierdurch die Erholung zu einem

weit höheren Grade gesteigert wird. Aus diesem natürlichen Gesetze der Abwechselung fließt die Beantwortung der obigen Fragen: Alle Spiel-Arten, sowohl die sitzenden als bewegenden, sind an sich gleich gut, sowie sich dies auch schon aus a und b ergab. Ihre Anwendung beruht auf den vorhergegangenen ernsten Beschäftigungen; waren diese geistig, so sei das Spiel körperlich, und so umgekehrt. Dieser Grundsatz ist so einleuchtend, daß sich schwerlich etwas Gründliches dagegen einwenden läßt. Sitzende Spiele gehören folglich hauptsächlich nur denen zu, die wenig mit dem Geist, alles mit dem Körper unter viel Bewegung arbeiten; bewegende Spiele dem ruhigen, sitzenden Handarbeiter, sowie dem Freunde der Wissenschaften und Künste. [Aber Dank sei es unserer widernatürlichen Lebensart, unsere Gelehrten, Künstler, unsere Vornehmen, kurz die, welche in China lange Nägel tragen würden, spielen wie Krieger, Fechter und Pflüger; vom Schreibtische geht's zum Schach, aus dem Kabinett oder vom langen Gastmahle zur Karte.]

Die geistige Ausbildung bleibt bei der Erziehung das Hauptwerk, weil der Geist eigentlich den Menschen macht. Man habe Nachsicht mit diesem sehr bekannten, aber hier sehr brauchbaren Gedanken. Muß man die Wahrheit desselben anerkennen, so sollte die geistige Ausbildung nach Maßgabe des zu bildenden Gegenstandes immer mit Ernst getrieben (und) nie zum Spiele gemacht werden, um dadurch Erholung für die Arbeiten des Geistes zu verschaffen; einmal, weil diese Erholung nicht echt ist, zweitens, weil man dadurch aus der natürlichen Ordnung heraus tritt und dem Körper in seine Rechte fällt: je weniger dieser aber noch ausgebildet ist, um desto mehr sollte man auf seine Rechte halten. Bewegende Spiele sind folglich für die Jugend zur Erholung ihres noch schwachen Geistes die zweckmäßigsten und vorzüglichsten. Allein dieser an sich wahre Satz leidet doch sehr häufige Ausnahmen, die durch Zeit, Ort und Umstände veranlaßt werden. Die Jugend sitzt nicht immer, sie hat oft den Tag über hinlängliche Bewegung gehabt, Zeit und Ort verbieten Bewegungsspiele, dann sind alle anderen Arten zweckmäßig.

Man findet in diesem Buche eine große Menge Spiele; eine noch größere habe ich verworfen. Ich bin meinen Lesern Rechenschaft schuldig; diese will ich jetzt geben, indem ich meine Gedanken über die nötigen Eigenschaften der Spiele überhaupt darlege.

Wir überlassen den frivolen Gesellschaften der Erwachsenen alle Spiele, die mit Zweideutigkeiten, Anspielungen auf Liebe, Küssen u. s. w. gewürzt sind. Die Jugend spiele nur unschuldig, nichts schmückt sie so sehr, als Unschuld.

Kein Spiel für sie sei unehrbar, führe etwas Unsittliches mit sich, doch setze ich hinzu, daß in meiner Moral für Kinder Lachen, Lärmen, lautes Rufen, Laufen und Springen am rechten Ort und zur rechten Zeit nicht zu den Unsittlichkeiten (sondern nicht einmal zu den Unschicklichkeiten) gehören.

Kein Spiel enthalte etwas gegen das Gefühl des Edlen und Schönen, wenn es auch nicht zur Verstärkung dieses Gefühls beiträgt. Ich hoffe, man soll hier kein Spiel derart finden. Hineintragen kann man freilich jede Unsittlichkeit; das wird nicht meine Schuld sein, sondern die des Tones der Gesellschaft. [Knaben spielen oft Dieb, sie verurteilen und hängen; das ist häßlich und thrakisch roh wie die Auchone. Ein Spiel kann kindisch sein, das ist kein Fehler, wenn es für Kinder ist; aber ein Spiel kann nach dem feinen Ton ehrbar oder, angemessener gesprochen, reizend und schön sein, und ist für Kinder noch unehrbarer als für Erwachsene. Dies sei meine kurze Schutzrede für kleine Tändeleien, die man hier und dort finden wird.]

Gefährliche Spiele taugen nichts, denn mit Gesundheit und Leben ist kein Scherzen. Ich habe daher manches Spiel, das durch seine Neuheit gefallen haben würde, unterdrückt. Doch gebe ich noch zu bedenken, daß gefährlich ein sehr beziehender — relativer — Begriff sei; man ist selbst im Sofa nicht sicher.

Kein Spiel sei endlich leer von allem Gehalt, von allem Nutzen; niemand handelt gern ohne Absicht. Spiele müssen daher Übungen sein, die für die Jugend, für die Alten auch, auf irgend eine Art vorteilhaft sind. Sie müssen den Körper bald mehr, bald minder bewegen und seine Gesundheit befördern, es geschehe nun durch Laufen, Springen u. s. w., oder durch fröhliches Lachen und sanftere Bewegung. Sie müssen Schnelligkeit, Kraft und Biegsamkeit in die Glieder bringen, den Körper bald zufällig, bald absichtlich gegen Schmerz abhärten und bald diesen, bald jenen Sinn in lebhafte Thätigkeit setzen. Sie müssen für die Jugend unterhaltend sein, bald ihre Erwartung, bald ihre Ehrliebe, bald ihre Thätigkeit spannen, bald ihre zu große Empfindlichkeit abstumpfen, ihre Geduld prüfen, ihre

Besonnenheit und ihren jugendlichen Mut gewissermaßen auf die Probe stellen. Sie seien endlich Übungen für Beobachtungsgeist, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Phantasie, Verstand u. s. w.

Wir finden kein Spiel, daß diesen vielsagenden Forderungen allein und vollkommen Genüge leistet; aber doch viele, die sich diesem Bilde sehr nähern, wenigstens bald dieser, bald jener Forderung entsprechen.

Der menschliche Geist ist in Spielen sehr sinnreich, denn, sagt Leibniz: „il s'y trouve à son aise.“ Das ist eine große Lobrede auf die Spiele in wenig Worten. Die Zahl der Spiele ist wirklich Legion. Jener große Mann bringt sie unter drei Klassen, er teilt sie in solche, a) die bloß auf Zahlen beruhen, b) bei denen es noch auf eine unbestimmte Lage der Dinge ankommt („où entre encore la situation“) und c) in bewegende.*) Mir gefällt diese Einteilung nicht, teils weil sie nicht alle Spiele umfaßt, teils weil sie bloß nach dem Materiale des Spieles gemacht ist, welches bei den Spielen bei weitem nicht die Hauptsache ist. Nach der gewöhnlichen Klassifikation zerlegt man die Spiele in sitzende und bewegende, das ist gut; wenn man aber ferner von Gesellschafts-, belehrenden und Hasardspielen redet, so ist hier nichts als Verwirrung der Begriffe.

Die einzige richtige Abteilung der Spiele muß, so scheint es mir, von ihrem Hauptprinzip, nämlich von der **Thätigkeit** hergenommen werden, indem man sie nach den verschiedenartigen Äußerungen derselben ordnet. Im Körper ist nicht der Quell der Thätigkeit, daher giebt es gar keine reinen Körperspiele, man müßte denn passive Bewegungen des Körpers dafür annehmen, sondern allein im Geist. Eben daher sind alle bewegenden Spiele mit Übungen der Geisteskräfte verbunden. Allein der Trieb zur Thätigkeit äußert sich oft mehr durch den Körper, daher körperliche oder **Bewegungsspiele**; oft mehr und oft ganz **allein** durch geistige Kräfte, daher Spiele des Geistes, die man **sitzende**, besser **Ruhespiele** nennt, weil der Körper dabei weniger, gleichsam nur beiläufig oder auch gar nicht, in Bewegung gesetzt wird. So entstehen zwei **Klassen** der Spiele. Eine scharf abschneidende Teilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, scheint beim ersten Anblicke zwischen beiden Klassen nicht stattzufinden,

*) In einem Briefe an den Mathematiker Remond, Oeuvres, 5, 28.

sie ist aber allerdings da, (wenigstens) zwischen dem größten Teile der Spiele. Nur bei manchen hält es schwerer, ihre Klassifikation zu entscheiden. Bei diesen, so wie überall, untersuche man den Wert der Übung, die sie auf der einen Seite für den Körper, auf der anderen für den Geist gewähren. Ist jene bedeutender als diese, so gehören sie unter die Bewegungsspiele und so umgekehrt. So ist z. B. das Spiel „der König ist nicht zu Hause" mit körperlicher Bewegung verbunden, allein die Übung der Aufmerksamkeit ist doch überwiegender und bedeutender als die wenige Bewegung im Zimmer; ich rechne es daher zu den Ruhespielen: sobald aber dasselbe Spiel unter dem Namen „der Bildhauer ist fort" im Freien getrieben, mit mancherlei Körperstellungen, auch mit Laufen und Springen verbunden wird, so hat die Körperbewegung hier mehr Wert, als die Übung der Aufmerksamkeit, folglich gehört es dann unter die Bewegungsspiele.

Die Thätigkeit des Geistes, die ohne Ausnahme bei allen Spielen stattfindet, wirkt durch die verschiedenen Erkenntniskräfte, bald durch die Phantasie, bald durch das Gedächtnis, bald durch den Witz u. s. w. Wenn auch diese Kräfte in ihren Äußerungen nie völlig getrennt erscheinen, sondern, wie die Teile einer Maschine, immer in einer gewissen Verbindung wirken, so zeigt sich doch bald diese, bald jene allein, oder mit einer anderen gemeinschaftlich, vorzüglich wirksam. Hierdurch entstehen die verschiedenen Ordnungen der Spiele, nämlich:

1) Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurteilungsvermögens,
2) Spiele der Aufmerksamkeit,
3) Spiele des Gedächtnisses,
4) Spiele der Phantasie und des Witzes,
5) Spiele des Verstandes und der höheren Beurteilungskraft,
6) Spiele des Geschmackes.

Endlich ist bei dem Systeme der Spiele, wegen der Methode im Vortrage, noch Rücksicht zu nehmen auf das Material. Dieses besteht in Kugeln, Bällen, Scheiben u. s. w., oft selbst in den spielenden Personen. Hierdurch entstehen die verschiedenen Arten der Spiele, als Ballspiele, Kugelspiele, Scheibenspiele und Gesellschaftsspiele, zu welchen letzteren alle diejenigen gehören, bei denen die Personen selbst das Material ausmachen.

Erste Klasse.

Bewegungsspiele.

Seneca.

Indulgendum est animo, dandum subinde otium, quod alimenti et virium loco sit; et in ambulationibus apertis vagandum, ut coelo libero et multo spiritu augeat attollatque se animus.

de tranquill. animi.

Das ist:

Man muß den Geist manchmal auch gewähren lassen und ihm von Zeit zu Zeit Muße zur Nahrung und Stärkung gönnen; streif' im Freien umher, daß er unter offenem Himmel durch freies Atmen sich stärk' und erhebe.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurteilung.*)

Zu dieser Ordnung gehören die meisten Arten der Bewegungsspiele. Der beobachtende Geist beschäftigt sich mit den Eindrücken, welche die Sinne ihm zuführen; er betrachtet sie genau, verfolgt und vergleicht ihr Mannigfaltiges, ihre Ähnlichkeit, ihre Verschiedenheit auch bis ins Unmerkliche. Bewegungsspiele sind ganz dazu geeignet, ihn stets zu beschäftigen, weil sie auf sinnliche Eindrücke berechnet sind, nach deren richtiger Vorstellung und Beurteilung der Spieler in seiner Aktion sich richten muß; daher die Abstraktion von allen Eindrücken, die nicht zur Sache gehören, und die gespannte Aufmerksamkeit auf die entgegengesetzten. Das Beurteilungsvermögen äußert sich

---

*) Bem.: Der Herausgeber der 7. Auflage rechnet hierher auch die von GutsMuths getrennt aufgeführten „Spiele der Aufmerksamkeit“, weil es ihm nicht gelungen ist, einen wesentlichen, also einen die Trennung nötig machenden Unterschied zwischen diesen und jenen Spielen bezüglich der geistigen Bethätigung herauszufinden, obgleich GutsMuths denselben also bezeichnet: „Bei allen Spielen dieser Ordnung findet wenig oder gar kein eigentliches Beobachten und Beurteilen sinnlicher Eindrücke statt; hier ist nur Richtung der Seele auf einen Gegenstand, um irgend eine bestimmte Veränderung desselben schnell wahrzunehmen und sein Verhalten darnach einzurichten. Sie haben nicht weniger Wert, als die bisher genannten“. Nun denke ich z. B. an das Kämmerchenvermieten, das Drittenabschlagen, an Glucke und Geier, welche Spiele ja GutsMuths zu den „Spielen der Aufmerksamkeit“ rechnet, und frage mich: Findet da kein eigentliches Beobachten und Beurteilen sinnlicher Eindrücke statt? Ich denke: Erst recht, mindestens ebenso, wie bei den vorhergehenden Spielen. Ferner: Einen Ball nach einem bestimmten Ziele werfen, mit dem Schlagholze treffen; eine Kugel rollen oder fortstoßen; einen Reifen drehen; immer sich fragen: Ist jetzt die Reihe an dir, ist die Situation günstig, gerade in diesem Augenblicke einzugreifen, ist der Ball stark oder schwach zu schlagen, dahin oder dorthin zu werfen? das Unterstützen der Partei, das Verlegenheitbereiten der Gegen-

hierbei größtenteils nur in betreff der sinnlichen Eindrücke, es vergleicht und mißt unaufhörlich Richtungen, Entfernungen, Töne, Gefühle, Schwere des Spielmaterials und Verhältnisse der Spieler selbst. So muß das Aufsteigen eines Balles genau beobachtet, der Bogen desselben gemessen werden, wenn man ihn fangen will; so muß die Richtung der Kugeln zu diesem oder jenem Loche genau bemerkt, die Kraft des Stoßes nach den Entfernungen beurteilt, d. i. abgemessen werden u. s. w. Bewegende Spiele sind daher kein bloßes Durchschütteln des Körpers, sondern stets in einem hohen Grade verbunden mit Übungen der unteren Erkenntniskräfte. Man redet und denkt daher von ihnen viel zu eingeschränkt, wenn man sie nur körperliche Spiele nennt und keinen anderen Nutzen von ihnen anerkennt, als Bewegung des Körpers. Ich rechne zu dieser Ordnung die folgenden Gattungen und Arten.

A. Ballspiele.

Sie sind uralt. Schon bei Homer (Odyss. VIII, 370) spielt Nausikaa, die Tochter des Phäakenkönigs, unter Gesang und Tanz mit ihren Mägden Ball (Sphaira) und wird dabei von Odysseus erschreckt; ebenso spielen die Jünglinge Laodamas und Halios vor dem Fürsten und dem Odysseus Ball. Der Karier Aristonikos, Ballspieler Alexanders des Großen, erhielt von den

---

partei ꝛc. ꝛc., erfordert das alles nicht auch die angestrengteste Aufmerksamkeit? Gewiß ist die Beobachtung hier so auf einen bestimmten Gegenstand gerichtet, wie es bei den GutsMuths'schen „Spielen der Aufmerksamkeit" der Fall ist. Bei den später nachfolgenden Ruhespielen war es dem Herausgeber eher möglich, einen solchen Unterschied wahrzunehmen, und deshalb hat er es dort auch bei der ursprünglichen Einteilung gelassen. Keinesfalls aber möchte er die beherzigenswerten Worte missen, die GutsMuths den Spielen der Aufmerksamkeit widmet und fügt dieselben gleich hier an, schon deshalb, weil sie auch auf die Spiele der Beobachtung und des sinnlichen Beurteilens anzuwenden sind:

„Sie bleiben sehr nützlich, bald als Veranlassung zu heilsamer Bewegung, bald als Mittel, den ernsten, ermüdenden Ideengang zu unterbrechen und sich zu erholen. Diese Erholung ist gleichsam schon die Bedingung, unter der sie nur gespielt werden können, insofern es stets nötig ist, alle fremden Ideen zu verbannen und seine Aufmerksamkeit auf das Spiel zu richten. Unterläßt man dies nur einige Augenblicke, so verfällt man in den Fehler der Zerstreuung und büßt dafür. Es giebt viele junge Leute, bei denen die Operationen der Seele sehr langsam von statten gehen. Der Weg vom Auge oder Ohre scheint meilenlang, und von da bis zu den Händen oder den Beinen noch länger. Für diese giebt es keine heilsameren Spiele. Endlich empfehle ich sie noch für alle jungen, flüchtigen Köpfe, die sich nirgends fixieren können."

Athenern nicht nur das Bürgerrecht, sondern sogar eine Statue, und Cicero (Tusc. dis. V., 20, 60) berichtet von Dionys, dem „Tyrannen", daß er obgleich längst in Furcht und Menschenhaß vereinsamt, doch das Oberkleid ablegte und seinem Lieblinge das Schwert übergab, wenn er mit dem Balle spielen wollte. Bei den Griechen war das Ballspiel eines der beliebtesten Spiele. Lakedämon, Sikyon und Lydien stritten sich um seine Erfindung. Die Spartaner, Kretenser 2c. hatten in ihren Gymnasien einen besonderen Platz (Sphairisterion) zum Ballspiel und besondere Ballmeister dafür. Es bildete als Sphäristik einen Teil der Gymnastik und bestand einerseits im Zuwerfen, anderseits im Auffangen oder im Zurückschlagen, im Weiterschlagen 2c. — Bei den Römern wurde es vornehmlich in den Thermen gespielt. Mercurialis zählt vier griechische Hauptarten der Bälle (μεγάλην, ᾽μικρὰν, κενὴν σφαῖραν und den etwas gewaltsam herbeigezogenen κώρυκος) auf. Ebensoviel römische. Pila (pilula = Pille) ist der allgemeine Name des Spielballs, vorzugsweise des Handballs, sodann Follis (Urania bei Pollux) der des großen mit Luft gefüllten Ballons, die Paganica stand der Größe nach zwischen den beiden vorigen, war mit Federn gestopft, etwas schwerer als der Follis und besonders bei den Landbewohnern gebräuchlich. Am meisten wurde Pila gespielt und zwar datatim, expulsim oder raptim, je nachdem der Ball an eine Wand geworfen und gefangen oder weitergeschlagen oder aber unmittelbar von Spieler zu Spieler gesandt wurde. Der Follis wurde mit der Faust oder mit dem Arme geschlagen, und war daher der rechte Arm mit einer Art Fausthandschuh versehen. Das Spiel gewährte eine angemessene Bewegung selbst dem höheren Alter. Sehr beliebt war das Spiel mit dem Trigon, einem kleinen Balle, der unseren festgestopften Kinderbällen glich, und den drei Personen, die sich in ein Dreieck stellten, einander zuschlugen. Anstrengender war das Spiel mit dem Harpastum, einem aus Leder oder aus einer Schweinsblase gefertigten mittelgroßen oder kleinen Ball. Viele zugleich liefen darnach und suchten sich des in die Mitte geworfenen Balles zu bemächtigen. Scävola, Jul. Cäsar, Octavianus 2c. waren berühmte Ballspieler. Von so mancher Ballspielart der Griechen und Römer fehlen uns anschaulichere Begriffe, aber ohne Zweifel ist in unseren jetzigen Ballspielen noch viel Klassisches, ohne daß wir es wissen, wie z. B. der Korykos der Griechen, ein Gefecht mit einem von der Decke hängenden Sacke, der mit Feigenkernen, Mehl oder Sand gefüllt war, noch jetzt in China üblich ist und wohl auch bei uns im sogenannten Schnurball oder im Kugelschwingen (vergl. das betr. Spiel) seine Nachahmung gefunden hat. — Unter dem Chalifen Harun al Raschid spielten die Araber leidenschaftlich mit dem Federball. — Im Mittelalter war das Ballspiel allerwärts noch sehr beliebt; auf Island tanzte man zum „Knätschball" (knattleikar); wurde in der Schweiz im 15. Jahrhundert unter Gesang und Kränzewinden der übrigen Menge der Ball mit dem Schlagholze durch einen hängenden Eisenring getrieben, so hieß es „den Bugel schlagen", im Vlämischen aber ein ähnliches Spiel „die Klospforte schlagen" (closen).*) Walther von der Vogelweide sieht das

*) E. L. Rochholz: „Alemannisches Kinderlied u. Kinderspiel" S. 359 bis 368 (Leipzig, J. Weber 1857). A. Richter: „Zur Geschichte des deutschen Kinderspieles" (Westermanns Monatshefte v. J. 1870). H. Wagner: „Illustriertes Spielbuch für Knaben" (Leipzig, O. Spamer 1882). Meyers Konversationslexikon u. a.

Ballspiel für eine Bestätigung des Frühlingseinzuges an und wünscht die Zeit herbei, da die Jungfrauen an der Straße den Ball werfen, während ein anderer Minnesänger das Ballspiel als des Sommers erstes Spiel bezeichnet und Neithardt in seinen Liedern es schildert, wie in den Donaugegenden das österreichische Landvolk im 13. Jahrhundert mit Ballspiel und Tanz die Sommerlust beging. Dr. Martin Luther sagt in seiner Schrift an die Ratsherrn aller Städte Deutschlands, daß die Knaben während des Tages „viel Zeit zubringen mit Käulchenschießen, Ballspielen, Laufen und Rammeln", Georg Rollenhagen in seinem Froschmäuseler (1566) von den Studenten und jungen Burschen:

„Sie fechten, schlagen Ball, springen's Kleid,
wissen von keiner Traurigkeit."

Nach dem „Buche der Rügen" (1266) ward den Kreuzrittern das Ballspiel, jedoch nur um Ave-Maria empfohlen, schlimm genug, daß sie sich lieber bei Tische mit „Wichtlein", d. i. Würfel-Spielen um guten Wein, ergötzten. Daß übrigens das Ballspiel zuweilen mehr als ein Bewegungsspiel war, wird im „Wilhelm von Österreich" erzählt, wo die Liebenden Briefe in die Bälle nähen, um sich so dieselben zuzuwerfen. Oft war der Ball auch der einzige Liebesgruß, den sich die von Aufpassern umgebenen Liebenden senden konnten. Als sich später der Reigentanz und der Gesang vom Ballspiele trennten, blieb das Wort „Ball" für unseren Tanz fortbestehen. Auch die romanische „Ballade" (ein Tanzlied) erinnert an jene Vereinigung.

Wie sehr das Ballspiel noch nach dem Mittelalter beliebt war, ersieht man daraus, daß an den Höfen, namentlich aber in den Universitätsstädten eigens zum Ballspiel errichtete Gebäude bestanden, sogenannte Ballhäuser, welche Fischart im „Gargantua" als gewaltige Gebäude, aber ohne Stockwerk und Zimmer, schildert, und von welchen einzelne, z. B. das zu Ingolstadt, zu Bern und Paris, bis auf unsere Zeiten stehen geblieben sind. In ersterem wollte Gustav Adolf Ball spielen, sobald er die Stadt eingenommen haben würde, und letzteres ist für alle Zeiten dadurch historisch geworden, daß Bailly am 20. Juni 1789 hier die Deputierten des sogenannten dritten Standes schwören ließ, sich nicht eher zu trennen, bis die Konstitution des Königreichs auf gediegener Grundlage erbauet und befestigt sei. Das Ballhaus in der Reichsstraße zu Leipzig entstand 1623, also mitten im 30jährigen Kriege, außerdem entstand noch ein solches in der Petersstraße i. J. 1692. Doch wird im „Turner" von 1851 S. 19 berichtet, daß von den „hohen Herrschaften" der Ball auf dem Markt oder wohl auch in einer Allee gespielt wurde. — Um auch in diesem Buch über die innere Einrichtung der Ballhäuser zu berichten, finde eine Beschreibung Platz, welche F. Iselin nach Vieth's Encyklopädie der Leibesübungen III., S. 296—337 in der „Turnzeitung" vom Jahre 1871 gegeben hat:

„Insonderheit wurde das Ballspiel seit Franz I. († 1547) sehr beliebt in Frankreich, von wo aus es nach Deutschland kam. — Die kleinen Ballhäuser (tripots) erhielten sich zwar mit dem gemeinen Spiel, aber neben ihnen wurden immer zahlreichere größere für das künstlichere Spiel (jeu de paume oder courte paume) eingerichtet. Eines der vorzüglichsten in Deutschland war das 1670 erbaute Ballhaus zu Jena. — Vieth beschreibt eine mustergültige Einrichtung folgendermaßen: Ein genau rechtwinkelig vierseitiges Gebäude, im Lichten etwa 10 m (35 Fuß) breit und 28 m (100 Fuß) lang, bis an das Dach etwa 8 m hoch. Der Fußboden ist mit einer bestimmten Anzahl Reihen gleichgroßer Steinplatten horizontal und eben ge-

pflastert; die Decke ebenfalls horizontal und eben, mit fichtenen Brettern verkleidet. Die kurzen Seitenwände oder Giebelmauern sind bis an die Decke massiv; die langen Seitenmauern da, wo sie an die kurzen anstoßen, auf etwa 7 m (23 Fuß) nach der Mitte zu, ebenfalls bis an die Decke massiv, dann aber nur etwa 4 m (14—15 Fuß) hoch, so daß also oben etwa ein 4 m hoher offener Raum bleibt, durch welchen gleichförmiges Licht in das Gebäude fällt, welches übrigens keine Fenster von gewöhnlicher Form hat. Dieser offene Raum ist durch Säulen in 6 Öffnungen geteilt, die mit Netzen und Vorhängen versehen sind; jene um das Hinausfliegen der Bälle zu verhindern, diese, um, wenn es nötig ist, die Sonnenstrahlen abzuhalten und das Licht zu mäßigen. Längs der einen Seitenmauer, über der Thür, geht eine $1^1/_4$ m breite Galerie, die sich an zwei kleinere Quergalerien an der unteren und der oberen Giebelmauer anschließt (bisweilen fehlt aber die untere Galerie). Die Galerien sind mit einem abhängigen bretternen Dache bedeckt, welches sich von der Mauer in einer Höhe von fast 4 m unter einem Winkel von 45 Grad abwärts neigt, so daß die Galerien vorn noch 2 m hoch sind. Nach vorn sind sie mit Brustlehnen auf etwa 1 m Höhe versehen und darüber mit Netzen geschlossen. — Einige besondere Stellen der Mauern sind für das Spiel wichtig; eine hat die Form eines quadratförmigen Loches, vor einer anderen ist ein 2 m hohes und etwa 27 cm breites Brett befestigt; eine dritte bildet einen etwa 37 cm breiten Vorsprung, der bis auf 5 m der Länge sich erstreckt, und dessen schräge Vermittelung mit den Hauptmauern der Tambour heißt, der eigentliche Stein des Anstoßes für die Spieler. — Alle Wände im Innern des Ballhauses werden schwarz oder wenigstens sehr dunkel angestrichen, damit man den Flug des weißen Balles besser sehen könne. — Äußerst wichtig für das Spiel ist die Beschaffenheit und Einteilung des Fußbodens. Auf die Platten des Fußbodens sind mit schwarzer Farbe eine Reihe von Linien (chasses; „Sprunglinien" bei Vieth) gezogen, ein Haupterfordernis für das Spiel. Mitten durch die Fläche geht der Länge nach eine gerade Linie, ebenso der Breite nach eine Mittellinie. Genau über dieser ist ein Seil gezogen, welches auf den Seiten etwa $1^1/_2$ m hoch ist, in der Mitte etwa die Hälfte. Von ihm hängt ein Netz bis auf die mittlere Querlinie des Fußbodens herab. Durch dieses Seil und Netz wird der Spielplatz in das „untere" und das „obere" Spiel geteilt. — Mit der mittleren Querlinie parallel sind noch verschiedene Querlinien gezogen, teils ganz durchgehend, teils nur von der langen Mittellinie aus bis zur Hälfte des Raumes, links und rechts. Sie dienen dazu, die Linien zu bemerken, wo der Ball, nachdem er aus dem Fluge den Fußboden berührt hat und wieder aufgesprungen ist, nun zum zweiten Mal auf das Pflaster trifft, wenn der dastehende Spieler ihn nicht entweder aus dem Fluge oder nach dem ersten Aufsprunge mit der Rakete zurückgeschlagen hat. — Das Spiel selbst ist entweder ein bloßes Hin- und Herschlagen oder eine ordentliche Partie. Das erstere (Pelotieren) besteht darin, daß 2 Spieler, der eine an die obere, der andere an die untere Quergalerie treten, um sich den Ball mit der Rakete zuzuschlagen, wobei die Kunst darin besteht, den Ball so lange als möglich in der Luft zu erhalten, ohne daß er zur Erde kommt (wie noch jetzt bei dem Federball). Dieses Pelotieren ist jedoch nur ein Nebenspiel zur Unterhaltung. Die Pelotierenden müssen nach den Gesetzen des Ballhauses abtreten, sobald andere eine Partie spielen wollen. Diese wird gewöhnlich von 2 oder von 4 Personen gespielt. Sind es 4, so hat jede in einem der

vier durch Mittel- und Querlinie bezeichneten Spielräume gewisse darin befindliche Stellen zu verteidigen, damit der Ball nicht dahin gespielt werde. Die Geschicklichkeit besteht darin, daß die unteren Spieler den Ball in die „Löcher“ der oberen spielen, dagegen verhindern, daß Bälle in ihre „Löcher“ kommen, daher sie dieselben auffangen und jenen im oberen Spiele wieder zuschlagen. Es kommt sehr viel auf die Art an, wie der Ball mit der Rakete geschlagen wird; er kann voll geschlagen und geschnitten werden, wie die Billardbälle. Im letzteren Falle springt er ganz anders vom Boden auf als im ersteren. Der untere Spieler schlägt den Ball gegen das Galeriedach des oberen Spielers, so daß er von dort jenseits der ersten Sprunglinie zur Erde herabkommt. Sobald der Ball auch ein zweites Mal nicht trifft, verliert der Spieler 15 Punkte, ebenso wenn der Ball gegen die Säulen der Luftöffnungen fliegt. Der Spieler im oberen Spiele hat den Ball in das untere Spiel zurückzuschlagen, ehe er nach dem ersten Aufsprunge den Boden berührt, oder auch noch vor diesem. Er verliert 15, wenn der Ball zum zweiten Male den Boden berührt, worauf ihm der Ball von neuem zugeschlagen wird; dagegen gewinnt er 15, wenn es ihm glückt, den Ball durch eine Öffnung in die Galerie zu schlagen. Eine Partie besteht gewöhnlich aus 60 Punkten. Ein „Marqueur“ giebt Achtung, wieviel Punkte jeder hat und tritt in eine Thür der Galerie, um mit einem Schlägel die auf ihn zufliegenden Bälle abzuwehren. Als gemeinen Charakter des Spieles giebt Vieth an, es sei ein fortgesetztes Bemühen jedes Spielers, den Ball in das Gebiet seines Gegners zu schlagen und von seinem eigenen Gebiet abzuwehren, ein lebhafter Kampf beider Teile, den Ball nicht bei sich zum zweiten Sprunge kommen zu lassen. — Die Raketen bestehen aus einem zusammengebogenen Stabe von biegsamem Holze, dessen mittlere Teil einen ovalen Reif von etwa 19 cm Länge und 12 cm mittlere Breite bildet, und dessen Enden mit einem dazwischen eingeklemmten Stück Holz zu einem etwa 35 cm langen Griffe zusammengefügt sind. Sie haben auch die Form einer gestielten Malerpalette. Der Reif wird mit einem Netze von Darmsaiten überstrickt. — Die Bälle werden von Stückchen Tuch gemacht, zuerst ein Kern von der Größe einer Nuß von stark zusammengewickelten Tuchstücken, darüber immer andere, bis eine Kugel von etwa 5 cm im Durchmesser daraus wird. Diese wird in einem nach einem Kugelabschnitt ausgehöhlten Holze recht dicht und rund geklopft, dann mit einem Bindfaden fest umwickelt und endlich mit weißem Tuch überzogen. Das „runde Triebwerk“ nennt Rabelais den Ball in dem prophetischen Rätsel, das er in das Schlußkapitel LVIII seines Romans Gargantua angenommen hat:

„Die, denen er (der Ball) die höchste Gunst erweist,
die reichsten, bleu'n und martern ihn zumeist
und werden aller weis' und wege ringen,
ihn einzufangen und ins Joch zu bringen . . . .
Also in wenig Augenblicken scheitert
sein Glück; so wird er hin und her geschleudert,
daß, wer ihn kurz zuvor ins Garn gebracht,
dem folgenden ihn d'rum nicht streitig macht.“

In tieferer Bedeutung ist hier das runde Triebwerk der Erdball, auf welchem so viel Streit und Unfriede waltet. — Die Kleidung zum Ballspiele mußte leicht sein. Der Ballmeister lieferte sie gegen Bezahlung. Nach dem Spiele ließ man sich reiben und zog reine Wäsche an, legte sich auch

wohl zu Bett. Die Betten wurden aber späterhin aus guten Gründen abgeschafft.

Noch jetzt spielt man in Frankreich eifrig Ball; in Italien werden zu diesem Zwecke noch heute geräumige Ballplätze erhalten; am gebräuchlichsten aber ist das Spiel in England, sei es, daß es selbst von den Frauen um Ostern um tancy cakes (Wurmkrautkuchen), von den Männern um hohe Geldsummen oder auch von den Kindern nur um des Scherzes willen vorgenommen wird. Die berühmtesten englischen Ballspiele sind: Bowling, Racket, Tennis und Cricket. Das erstere wird mit großer Geschicklichkeit auf schönen Rasenplätzen (Bowling-greens) gespielt. Karl I., Karl II. und mehrere englische Könige waren ausgezeichnete Bowlers. Bei dem Racket wird der Ball mit einem Holze geschlagen und fliegt gegen eine Mauer. Selbst den Gefangenen in der Queensbench ist dieses Spiel gestattet. Auch Tennis wird mit Schlägeln (rackets) gespielt; in den Tenniscourts ist Cricket das vornehmste und berühmteste aller englischen Ballspiele. In neuester Zeit erweckt ein Treibballspiel zu Pferd, das sog. Polospiel, in England viel Interesse. Das 9. Lancier-Regiment hat dieses Spiel aus Indien mitgebracht, wo die einheimischen Reitervölker, die Sikhs und Mahratten, es seit langer Zeit schon übten. (Vergl. „Turnzeitung" 1876, S. 151.)

War somit das Ballspiel von jeher geschätzt und geliebt, namentlich auch in diätetischer Hinsicht, so daß man schon in alter Zeit nach Galens Berichten z. B. unter den aus gymnastischen Instrumenten bestehenden Sinnbildern an der Bildsäule des Arztes Herophilos den Ball mit vorfand, so trugen doch leider gerade in unserem eigenen Vaterlande nur zu bald die Kartenkönige den Sieg über das Ballspiel davon, so daß seit der Mitte des vorigen Jahrhunderts die Erwachsenen letzteres fast gänzlich aufgaben.

Ein Glück ist es, daß dem Ballspiele der Erwachsenen auf unseren Turnplätzen von neuem eine Stätte bereitet wird, ein noch größeres Glück, daß der Ball ein Lieblingsspielzeug für die Kinderhände geblieben ist! Findet doch schon das kleinste Kind, sobald es mit seinen Händchen etwas festzuhalten vermag, sein Wohlgefallen an dem Balle! Es dreht ihn um und um, es rollt ihn hin und her, es drückt und herzt ihn sogar! Fröbel, der Schüler des großen Meisters Pestalozzi, hat diesen Wink verstanden und empfiehlt deshalb unter Hinweis auf eine reiche Ausbeute von Ballspielen und unter Angabe derselben den Ball als erstes, weil zugleich ungefährliches, Spielzeug des Kindes. Möge ihm zu Ehren dieses Spielbuch mit dem kleinen Balle beginnen. Gern, sehr gern würde ich euch auf die übrigen Beschäftigungen und Spiele, welche F. Fröbel in die ersten Kinderjahre und in den Kindergarten verlegt hat, also auf das Netzzeichnen, das Ausstechen, Ausnähen, Stäbchenlegen, Flechten ꝛc. Rücksicht nehmen; allein der Umfang und der vornehmliche Zweck dieses Buches läßt nur eine kleine, gelegentliche Auswahl hiervon zu.

a) Spiele mit dem kleinen Ball.

In meiner Jugendzeit noch gab es kleine Bälle aus 6—8 Lederstreifen zusammengenäht und mit Sägespänen gefüllt; andere waren aus dicht zusammengedrückten Kälberhaaren gefertigt und ohne jede Umkleidung, wieder andere aus Tuchstückchen und mit buntem Wollgarn regelrecht umwickelt, während die wohlhabenden Kinder mit Gummibällen beschenkt wurden, die entweder aus einem Stücke geschnitten, oder, was der stärkeren Elastizität wegen noch besser, aus langen, dünnen, in heißem Wasser erweichten und unter stetem Ausdehnen übereinandergewickelten Gummistreifen gefertigt, mit wollenem Garn überwickelt und mit Leder überzogen waren. Um sich sehr elastische Bälle billig zu verschaffen, legte man locker gewickeltes Garn so lange ins Wasser, bis es unterging, überwickelte es darnach ganz fest, gab ihm einen Überzug von Papier, welcher mit einem Faden befestigt wurde, und legte den Ball nun so lange in den Backofen, bis das Papier dunkelgelb gesengt war. Hierauf wurde das Papier entfernt und dem Knäuel ein Lederüberzug gegeben. Jetzt haben die hohlen Kautschukbälle verschiedenster Größe und Farbe die Oberhand gewonnen, die von den Mädchen in der Regel in ein rotes an einer Leibesseite herabhängendes Ballnetz gebracht und so zum steten Begleiter gemacht werden. In den Spielschulen und Kindergärten haben sich dagegen die leichten reinwollenen, rein- und einfarbigen Bällchen mit Recht eingebürgert, und sind die einzelnen Bällchen den Hauptfarben nach verschieden.*)

Nachdem das Kind in seinen ersten Lebensjahren sich mit dem Balle vertraut gemacht hat, sei es, daß er ihm von der Mutter oder von den Geschwistern auf dem Tische oder auf der Diele zugerollt wird, daß es selbst ihn rollt und wieder hascht, daß es vielleicht im Kindergarten, ein passendes Reimchen dazu singend, denselben an einem Faden als Perpendikel der Uhr hin und her bewegt, als Windmühle im Kreise

---

*) Vorzügliche und dauerhafte Bälle von jeder Größe liefert man endlich heutzutage aus gepreßtem Filz; sie haben zwar nicht das unruhige Leben der Gummibälle, sind aber weicher, deshalb ungefährlicher und für engere Spielräume die brauchbarsten.
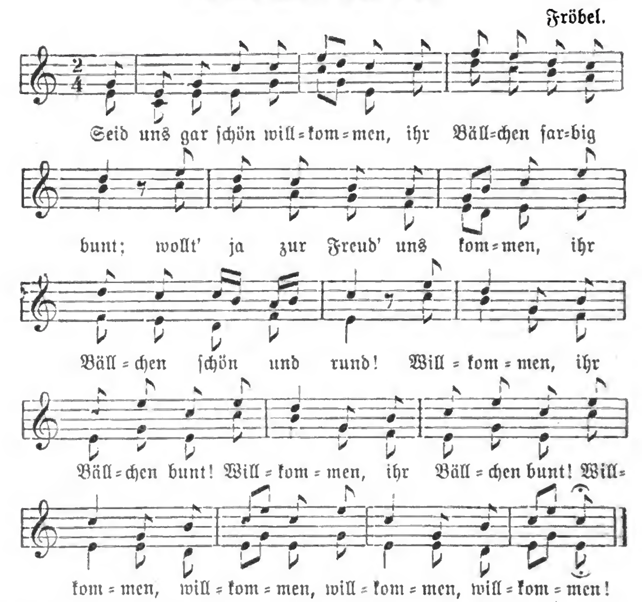
schwingt, als Luftballon steigen, als Dreschflegel niederfallen läßt, mit ihm das Häslein schießt, die Kegel fällt ꝛc. ꝛc., so fängt es alsbald auch an, ihn an eine Wand oder frei in die Höhe zu werfen und wieder aufzufangen, ihn den Spielgenossen zum Fangen zuzuwerfen, nach einem Niederschlagen auf den Boden selbst aufzufangen — alles noch in ungebundenster Weise. In der Regel begnügt es sich vorerst damit, das Bällchen möglichst oft zu fangen, möglichst hoch zu werfen und es so den Spielgenossen zuvor zu thun. Als einen Entwurf für die Ballspielordnung, z. B. im Kindergarten, giebt Fröbel selbst folgendes an: Das Bällchen kann entweder durch die Thätigkeit des Kindes oder durch die seiner Pfleger

„sich regen, bewegen,
kann gehen und laufen,
kann rollen und fallen,
kann hüpfen und springen.
kann steigen und neigen,
sich drehen und schwingen,
kann kreisen und fliehen,
sich nahen, entfernen;
kann kommen und schwinden,
Getrenntes verbinden;
von einem Ort zum andern
kann das Bällchen wandern. —
Kann sich aber auch verstecken,
so das liebe Kindlein necken;
kann im Dunkel sich verkriechen,
aber auch zum Himmel fliegen.
All' dies kann das Kindchen lernen,
kann's im Bällchen froh erschauen,
lernt so seiner Kraft vertrauen.
Welches reiche, rege Leben
kann der Ball dem Kinde geben!
Doch das Leben beider bleibt das eine,
wie auch vielgestaltig es erscheine."

Gar bald aber fängt das Kind mit seinen Genossen auch an, sich an bestimmte Regeln zu binden, und damit ist es an dem Punkt angelangt, wo aus unserem Buche seine Eltern und Lehrer für dasselbe schöpfen können.

Willkommen dem Ball!

Fröbel.



Will man mit diesem Begrüßungsliedchen ein Spiel verbinden, so mag dies eine geschickte Behandlung des Bällchens vorbereiten helfen. Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind um das andere hält ein Bällchen mit beiden Händen. Beginnt der Gesang, so dreht sich jeder Ballinhaber rechts und läßt sein Bällchen in die Hände des rechten Nachbars gleiten; hierauf dreht er sich dem linken Nachbar zu, um von diesem ein Bällchen zu empfangen 2c. Bei dem Wiederbeginne des Liedchens mag das Bällchen zuerst dem linken Nachbar gegeben werden.

Der Fangball. („Facker"; „faules Ei.")

Die Hauptsache besteht im Fangen des Balles unter allerlei Abänderungen.

a) Senkrecht oder schief in die Höhe Werfen des Bällchens und Fangen desselben, beides nach Belieben. In möglichst

vielmaligem Auffangen besteht die Ehre; mit dem Fallenlassen beginnt ein anderer Spielgenosse das Werfen und das Fangen. Die Spielenden selbst mögen die Würfe zählen oder die Namen der Wochentage, der Monate ꝛc. als Zählworte benutzen. Der Spruch lautet in manchen Gegenden:

Montag, Dienstag, Mittewoch,
Donnerstag und Freitag noch,
nimm den Samstag auch dazu,
Sonntags geht die Woch' zur Ruh'.

Die Fehlwürfe heißen dann „blauer" Montag, Dienstag ꝛc. Zuweilen wird auch gezählt: Ein Ei, zwei Ei, drei Ei ꝛc., bis schließlich der Ball einmal als „faules Ei" zu Boden fällt. Öfter wird auch eine Zahl von Würfen (7, 12) festgesetzt und bestimmt, daß, so oft ein Kind das Bällchen während der 7 oder 12 Würfe fallen läßt, es ihm ebenso oft aus einiger Entfernung in spaßhafter Weise auf den Rücken geworfen wird. Es hat zu diesem Behufe den Spielgenossen den Rücken zuzudrehen, welchen diese als Zielscheibe benutzen, darf aber auch durch Bücken oder eine schnelle Seitwärtsbewegung dem Bällchen ausweichen und die nicht treffenden Bälle dem Werfenden zurückgeben.

b) Es kann der (ganz runde) Ball auch im Bogen z. B. an eine genügend hohe glatte Wand, auf ein Dach ꝛc. geworfen werden, so daß er nach dem Anprallen im Bogen wieder zurückkommt und dann aufgefangen wird, wobei der Spielende etwa spricht:

Tipp, tapp, tapp, spring von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
Einmal, zweimal, dreimal,
daß ich Lehrling bin.

Tipp, tapp, tapp, spring von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6 mal,
daß ich Geselle bin.

Tipp, tapp ꝛc.
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 mal,
daß ich Meister bin.

oder singt:

Nicht zu schnell. Dr. J. Felsing.



Werf' ich's Bäll-chen an die Wand, fliegt's zu-rück in mei-ne Hand.
Prallt zu-rück in ei-nem Nu' schläft dann sanft in sü-ßer Ruh.
Schließ' auch, Kind, dein Aug-lein zu in der nächt-lich stil-len Ruh!
Eng-lein sind dann in der Nacht dei-ne sich'-re heil'-ge Wacht.

c) Auch wirft man den Ball gegen eine Wand in der Nähe einer Ecke; er prallt von einer Seite der Ecke zur anderen und wird dann erst gefangen, ferner wirft man ihn nahe vor einer Wand schief auf den Boden, so daß er im Aufspringen die Wand trifft und von dieser zurückprallend gefangen wird. Auch stellt man sich bei den Würfen an die Wand zuweilen mit dem Rücken gegen sie (Vieth). 6 bis 8 und noch weniger oder mehr Kinder können diese und die folgenden Ballspiele gleichzeitig und als Wettübung in der Weise ausführen, daß allemal dasjenige, das den Ball nicht auffängt, zurücktritt, vielleicht auch zur weiteren Übung an einem anderen Platze sein Spiel fortsetzt.

d) Das Werfen geschieht auch auf Befehl, und ist dann z. B. darauf zu achten, wer das Bällchen am höchsten treibt und dennoch wieder auffängt. Um den Ball recht hoch treiben zu können, wird zuweilen auch ein langer Faden an ihm befestigt und an diesem der Ball vor dem Wurf erst hin und her geschwungen.

e) Hierauf trifft man nähere Bestimmungen über die Art des Werfens und Fangens, z. B.

1) In die Höhe Werfen mit der rechten oder der linken Hand und Fangen mit beiden Händen.
2) Beides mit beiden Händen.
3) Werfen mit der einen Hand und Fangen mit der andern.
4) Werfen und Fangen mit ein- und derselben Hand. Hiermit kommt ebenfalls der Spieler aus dem Lehrlingsstande und wird Gesell.
5) Werfen und vor dem Auffangen ein- oder mehrmaliges Handklappen.
6) Werfen nach mehrmaligem Unterarmkreisen (Haspeln) und dann Fangen.

7) Fangen des Balles in einem Körbchen, in der Mütze, in der Schürze u. s. w.

Das kunstgerechte Einhalten dieser und ähnlicher Bestimmungen hat insbesondere die Bedeutung einer Vorübung für die später aufgeführten, in vielen Einzelheiten geregelten Ballspiele.

8) In die Höhe Werfen und Herbeirufen eines Mitspielers, der den geworfenen Ball zu fangen hat.

*9) Rechts oder links von hinten unter dem Schenkel durch Werfen und mit derselben Hand frei Fangen.

f) Der Spielende fängt den geworfenen Bodenprellball absichtlich nicht auf, läßt ihn vielmehr z. B. mit dem 10. Wurf auf seinen Kopf niederfallen oder auf den Boden, so daß er in letzterem Falle federnd wieder in die Höhe springt und nun aufgefangen oder vorher noch mehrmals mit der flachen Hand gegen den Boden getrieben wird, was mit der linken oder der rechten Hand oder auch wechselsweise geschehen kann. (In der Schweiz: „Talpen, Tälpelen".) Oder aber man wirft den elastischen kleinen (oder den großen Hohlball aus Kautschuk oder Guttapercha) auf den Boden, so daß er möglichst senkrecht emporspringt, um darnach aufgefangen zu werden.

g) **Doppelball**. In die Höhe Werfen zweier Bälle nacheinander oder gleichzeitig.

1) Zuerst fängt jede Hand den von ihr geworfenen Ball wieder auf.

2) Dasselbe übers Kreuz, so daß der mit der linken Hand geworfene Ball von der rechten aufgefangen wird und umgekehrt. Hiermit wird der Spieler Meister.

3) 2 Bälle werden, einer nach dem anderen, mit der r. (b. l.) Hand an die Wand geworfen, mit der anderen Hand aber gefangen und jener wieder zugereicht, welche dann die Bälle von neuem wirft.

4) Der Ball wird mit der flachen Hand mehrmals an die Wand zurückgeschlagen und dann erst gefangen.

Der Spieler wird „Obermeister". — Jede dieser Übungen kann willkürlich fünf- oder sechsmal gemacht werden. Es ist leicht abzusehen, daß sich noch mancherlei Abänderungen treffen lassen. Ebenso kann der spielende anstatt Lehrling, Geselle und Meister auch Fähnrich, Leutnant, Hauptmann, Oberst und sogar General werden.

h) 8 Würfe erfolgen von einem bei den Worten: Apfel, Birn, Nuß, Schuß, alter Mann, junger Mann, lauft davon! Beim achten Wurfe fliehen die übrigen, der Werfende dreht sich schnell um und sucht von seinem Platze aus einen zu treffen, der ihn im Falle des Gelingens ablöst. Im anderen Falle beginnt das Spiel von neuem. Läßt der Werfende den Ball einmal fallen, so kommt der nächste an die Reihe.

i) Esel, Hörndel, Böckel, Bock! Mit den ersten drei Worten wird der Ball gegen die Wand geworfen und aufgefangen, mit dem Worte „Bock“ aber muß der Ball auf den Kopf des Werfenden fallen. Gelingt dies, so ist der Betreffende eben „Bock“, sonst aber „Geis“. Dies vollführt jeder Mitspielende, und schließlich stellt sich jeder, der Geis geworden, mit dem Gesicht gegen eine Wand, um von jedem Bocke dreimal mit dem Ball aus einiger Entfernung geworfen zu werden. Verfehlt hierbei ein Bock eine Geis, so stellt er sich an, und die Geis wirft nach ihm. (Nach H. Wagners „Spielbuch“.)

k) Mindestens vier Knaben spielen so, daß der Ball dem Werfenden auf den Kopf fällt. Geschieht dies bei allen drei Würfen, so ist er Kaiser, bei zwei Würfen König, bei einem Wurfe „Schläger“, bei gar keinem „Dieb“. Der Kaiser und der König bestimmen, wie oft der Schläger den Dieb mit dem Knötel * zu schlagen hat. Ist kein Dieb da, so tritt der letzte Schläger an seine Stelle; ist kein Schläger da, so übernimmt der Kaiser selbst dessen Rolle. (Nach H. Wagners „Spielbuch“.)

* Bem. Um einen Plumpsack (ein Knötel) zu fertigen, wird das Taschentuch zusammengedreht oder in der Mitte desselben ein Knoten geknüpft und es danach zusammengelegt, so daß beide Enden mit einer Hand festgehalten werden können. Man achte darauf, daß niemand einen Stein in dem Knoten versteckt.

l) Auf den Sandwich- und Freundschaftsinseln spielen alle Kleinen Fangball, jedesmal mit 4—5 Bällen, die von Baumlaube gemacht sind. Fangen und Aufwerfen folgt ununterbrochen aufeinander. Diese Übung mit ordentlichen Bällen, die nur ganz weich sind und so groß sein müssen, daß man zwei davon bequem mit der Hand halten kann, ist auch bei uns als Einzelballspiel nicht unbekannt. Der eine Ball liegt zwischen den Fingerspitzen,

der andere in der Hand; der Spieler wirft den ersten Ball senkrecht bis fast zur Höhe des Zimmers, und während dieser wieder zurückfallen will, wirft er den zweiten und fängt den ersten wieder, und ehe der zweite völlig herabsinkt, läßt er den ersten schon wieder steigen, und so fort. Auf diese Art ist immer ein Ball in der Luft, und ehe er wieder in die Hand fällt, steigt der zweite schon auf. Künstlicher wird diese Übung, wenn man für jede Hand 2 Bälle hat, und sie gewährt einen ganz hübschen Anblick, wenn eine gewisse Fertigkeit darin erreicht ist. Auf ähnliche Art lassen sich zwei Federbälle mit einer Rakete behandeln.

Diese Spiele bekommen stets viel Interesse durch den Wetteifer und durch die Schwierigkeiten, welche damit verbunden sind. Sie sind mit heilsamer Leibesübung verbunden und erfordern ununterbrochen genaue Beurteilung der Auswürfe und Abmessung der Kraft, welche man dazu anwendet. Daß die Kinder in Ermangelung der Bälle auch andere runde Gegenstände als solche benutzen und es so, wie H. Wagner in seinem „Illustrierten Spielbuch“ erzählt, z. B. den Bewohnern der Samoa-Inseln nachthun, welche bei ihrem Tanefua anstatt der Bälle 8 Orangen nacheinander schnell in die Höhe und dabei einander zuwerfen, um sie abermals zu werfen, so daß sie in steter Bewegung sind, und daß schließlich derjenige der 6 Spieler verloren hat, welcher eine vorherbestimmte Anzahl Orangen fallen ließ, sei wenigstens angedeutet.

Leute, welche aus derartigen Künsten ein Gewerbe machen, bringen es darin bekanntlich zu einer erstaunlichen Fertigkeit. Sie bedienen sich zu ihrem Werfen und Fangen der Bälle von ungleicher Größe und neben diesen zahlloser anderer Dinge, z. B. Stäbe, Messer, Teller, Eier, Ringe, Schellen, Fähnchen, deren Spiel in der Luft dem Auge einen sehr angenehmen Anblick gewährt. Uns hat die Freude mehr Wert, welche alle diese Künste in aller Welt dem jungen Volke bereiten!

m) In Gebirgsgegenden wird der Ball statt gegen die Wand gegen eine unbewachsene Anhöhe getrieben und bei dem Herabrollen gefangen, wie es nach E. Kane bei diesem „Bergballe“ die Eskimoknaben thun, wenn sie mit Walroßrippen statt der Schlägel einen Kugelknochen des Walrosses statt des Balles auf einer steilen Eis- oder Schneefläche hinauftreiben.

n) Schwerer ist es, den Ball statt mit den Händen, mit einer Ballpritsche*) (Ballkelle, Prell-Rakete, s. S. 52 und 62)

*) Pritsche, ein etwa $^3/_4$ m langer Knüttel, am einen Ende griffrecht, am anderen von halber Handbreite, ist der Stellvertreter der flachen Hand. Richtigere Schreibart wäre Britsche, sowohl wenn man sich der Ableitung von Brett zuneigt, als auch wenn man das Wort auf das italienische bracciale (Armschutz), mittelhochdeutsch britschal zurückführt.

aufzufangen und dabei sofort denselben weiter zu schlagen, wodurch aus dem Fangball der Schlagball wird. Zur Vorbereitung für die späteren Spiele mag es jedoch alsbald vorgenommen werden. Alle stehen auf einem großen, freien Platz etwa 4—6 m voneinander entfernt. Der Spielleiter wirft einen ziemlich elastischen und nicht zu kleinen Ball einem des Spieles Harrenden zu, und dieser schlägt mit der Pritsche so darnach, daß der Ball möglichst hoch fliegt. In der Folge schlägt jeder, in dessen Nähe der Ball niederzufallen droht, mit der Pritsche nach ihm, so daß er beständig in der Luft sich befindet. Wer den Ball fallen läßt, hat ihn wieder in die Höhe zu werfen und bekommt einen Punkt auf die Tafel (ein „Ei ins Nest"). Sieger ist derjenige, der gar keinen oder die wenigsten Punkte hat. — Ganz ähnlich sind die beiden folgenden Spiele:

Federball (Volant, Engl. Tennis-ball).

Die zu diesem Spiele gehörigen Werkzeuge sind allgemein bekannt und im Handel zu haben; es ist daher keine umständliche Beschreibung derselben nötig. Doch will ich hier noch anführen, daß die Federbälle in den französischen Ballhäusern, wo dies Spiel unter der Regentschaft des Herzogs von Orleans, dessen Lieblingsspiel es war, sehr stark getrieben wurde, etwa 5 cm im Durchmesser und 6—7 cm lange Federn hatten. Die netzförmig durchflochtenen Raketen sind nicht so gut, als die mit Pergament oder mit einer Tierblase überspannten. Unsere Federbälle werden gewöhnlich zu klein gemacht. (Vergl. S. 52: Die Raketen im Ballhause.) Einem gewöhnlichen umstrickten Balle giebt man eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Federball, wenn man ihm einige Bänder ansteckt (wie einen Papierdrachenschweif). Der Schweif verlangsamt den Flug, da die herumflatternden Bänder in der Luft einen Widerstand erleiden.

Das Spiel besteht in einem geschickten Zuschlagen zwischen 2 oder mehr Personen, so daß der Ball unaufhörlich hin und her getrieben wird, bis er durch Versehen zum Falle kommt. Wer dies am besten zu verhindern weiß, spielt am besten. Die Sache scheint bei dem Zusehen sehr leicht, es gehört aber mehr dazu, als man glaubt, Ball, Rakete und Hand immer in ein richtiges Verhältnis zu bringen, das in jedem Augenblicke völlig neu ist, weil der Ball immer in verschiedene Lagen kommt. Hierzu müssen die Bewegungen der Rakete, der Hand und des ganzen Körpers erst erfunden, und zwar sogleich auf der Stelle erfunden werden, weil die Lage des Balles nur auf einen Augenblick dieselbe bleibt.

Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dies Spiel vortrefflich als Übung des Beobachtungsgeistes; aber es setzt auch den Körper auf eine heilsame Art in Bewegung und macht ihn durch unzählige Biegungen und Wendungen geschickter. Im Freien läßt es sich jedoch nur selten spielen wegen des Luftzuges; aber desto besser in geräumigen und hohen Zimmern. Ich empfehle es vorzüglich auch dem weiblichen Geschlecht. Geübtere mögen es mit 2 oder auch mehr Bällen spielen.

* Hohlball mit Prellen.

Auch dieses Spiel mit dem größeren, 15 cm im Durchmesser haltenden Gummiballe wird am besten im geräumigen, gedielten Raume, im Turnsaale gespielt; da gehört es zu den brauchbarsten, namentlich wenn Kühle im Saale herrscht.

Die Spielenden teilen sich in zwei gleiche Scharen und stellen sich zu beiden Seiten einer quer durch die Mitte des Raumes aufgestellten 20 cm hohen Bretterschranke (einer Schwebekante oder Schwebebaums) auf. An deren einem Ende nimmt der Schiedsrichter, an dem anderen der Anschreiber seinen festen Platz ein.

Das Spiel beginnt, indem der Schiedsrichter den Ball unter eine der Spielscharen so auf den Boden wirft, daß derselbe aufspringt. Die Spieler haben alsdann die Aufgabe, ihn durch Schläge mit der bloßen Hand oder Faust von oben herab im Springen zu erhalten, baldmöglichst aber durch einen solchen Schlag über die Schranke in das Gebiet der Gegner zu befördern. Ist dies so gelungen, daß der Ball dort wiederum einen Sprung macht, so hat ihn nun die Gegenpartei im Springen zu erhalten, bis er über die Schranke wieder zurückspringt.

Als Fehler gilt:

1) jeder nicht von oben herab (sondern von der Seite oder von unten) geführte Schlag,

2) jeder Schlag, der den Ball auf die andere Seite der Schranke bringt, ohne daß er zuvor diesseits aufprellt,

3) jede Unterbrechung der Springfolge dadurch, daß der Ball zu rollen beginnt oder liegen bleibt, d. i. tot wird. — Letzteres wird nur dann nicht als Fehler gerechnet, wenn der über die Schranke geprellte Ball auf dem feindlichen Gebiete gar

nicht zum Springen kommt. Jede Berührung des Balles mit dem Körper eines der Spieler giebt indes auch in diesem Falle die Verpflichtung, den Ball nicht tot werden zu lassen.

Nach jedem Fehler wird von neuem angespielt und zwar von derjenigen Schar, die den Fehler gemacht hat.

Jeder Fehler zählt eins. Welcher Schar zuerst 10 Fehler angeschrieben sind, die hat das Spiel verloren.

Nach jedem Spiele wechseln die Spieler die Spielseite. — Es ist darauf zu achten, daß kein Spieler sich zu weit von dem ihm zu Anfang angewiesenen Platze entferne, und zwar um so sorgsamer, je mehrere am Spiel teilnehmen. (Nach L. Bohnstedt-Gotha.)

Der Wanderball.
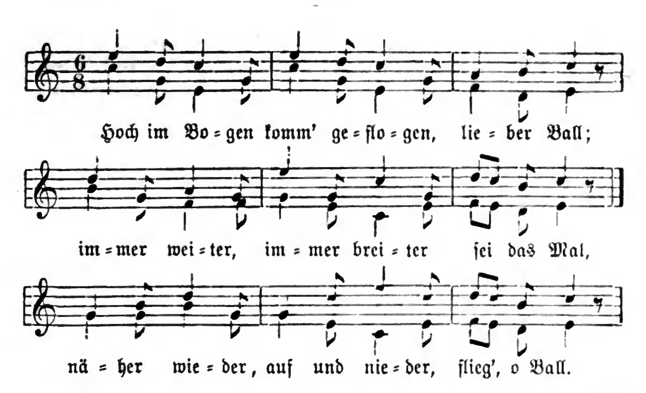
Hauptsache ist das Fangen der von einem Spielkameraden dem anderen reihum zugeworfenen Bälle.

a) **Königsball.** 6—8 Spieler stehen nebeneinander in einer Reihe. Ein Auserwählter steht etwa 10 Schritt vor ihr und wirft zunächst dem ersten das Bällchen zu. Dieser fängt es auf und wirft es jenem zurück, welcher es seinerseits nun dem zweiten zuwirft u. s. f. Wer den Ball nicht auffängt, wird in der Reihe der letzte. Läßt ihn der Auserwählte fallen, so tritt er mit in die Reihe, und der gegenwärtig erste vor.*)

b) 2 Reihen stehen sich in (anfangs) nicht zu großer Entfernung gegenüber. Zunächst wirft die erste Reihe ihre Bälle der zweiten zu, dann diese dieselben Bälle der ersten u. s. f. Das Werfen geschieht mit der linken oder der rechten Hand, das Auffangen mit beiden Händen oder wie es sonst vorher bestimmt worden ist. Mit der Zeit wird die Entfernung der Reihen voneinander eine größere, und der Ball wird in immer höheren Bogen zugeworfen. Auch richtet sich die Spielthätigkeit hierbei nach folgendem Fröbelschen Liedchen:

---

*) Bem. Daß der Herausgeber der 5.—7. Auflage die von ihm eingeschalteten Spiele mitunter mit denselben Worten beschreibt, wie er sie in seinen „Turnspielen für Knaben und Mädchen“ (Plauen, A. Hohmann 1882) beschrieben hat, wird man natürlich finden.



c) Die Spieler werden in 2 Zeilen einander gegenübergestellt. Dann wirft der erste einen Ball seinem Gegenüber, dieser dem Nachbar des ersten zu u. s. f., worauf der erste einen anderen Ball ergreift und ihn dem zweiten zuwirft, oder auch wartet, bis der erste Ball auf demselben Zickzackweg, den er hinwärts durchwandert hat, wieder zu ihm zurückkommt. Öfter graben die Spielgenossen hierbei auch ein Loch in die Erde, und es legt jeder einen Apfel, eine Nuß hinein. Derjenige, welcher bei dem Spiele den Ball nicht fängt, hat abermals einen Apfel ꝛc. einzulegen und auszutreten, doch darf er den Ball auch, wenn er ihm so zugeworfen wurde, daß er ihn nicht fangen konnte, zum nochmaligen Zuwerfen zurückgeben. Der Fangende darf zwar mit einem Bein einen Schritt vor-, seit- oder rückwärts thun, mit dem anderen darf er aber die Linie, auf der seine Partei steht, nicht verlassen. Wer von den beiden letzten den Ball nicht fängt, bekommt, wenn es 6 oder 8 Spieler waren, den 6. oder den 8. Teil des Eingelegten und der letzte den Rest. (Nach Jakobs' „Spielender Jugend".) Dieses Spiel wurde schon von den griechischen Knaben in der Weise gespielt, daß sich dieselben im weiten Kreis umher aufstellten, und daß der Werfende oft that, als wolle er den Ball einem Bestimmten zuwerfen, es aber doch nicht ausführte, sondern einen ganz anderen Gespielen, vielleicht den unaufmerksamsten, damit beglückte. Fing dieser ihn nicht, so wurde er bestraft.

d) In einer weitgeöffneten Kreisreihe wandern mehrere Bälle zugleich, aber in gewissen Abständen voneinander, und

alle nur links oder rechts im Kreise herum. Der eine wirft seinen Ball im Bogen nach dem rechten (linken) Nachbar zu, dreht sich aber dann nach dem linken (rechten) Nachbar hin, um das etwa von diesem ihm zugeworfene Bällchen aufzufangen. — Trifft sich's, daß ein Kind 2 Bällchen in der Hand hat, so ruft wohl auch der Spielleiter „Halt!", um dem betr. Kinde einen Schlag mit dem Plumpsacke geben zu lassen.

e) wie a—d, aber statt den elastischen Ball im Bogen zu werfen, wird er von dem einen schräg gegen eine Wand oder gegen den Boden getrieben und darnach von dem anderen aufgefangen.

f) Die Spieler stehen in zwei geöffneten weit voneinander entfernten Reihen sich gegenüber. Der nicht zu kleine Ball wird der einen Gespielschaft zugeworfen, welche ihn dann ihrerseits der anderen zuwirft u. s. f. Fällt der Ball auf dem Gebiete einer Gespielschaft nieder, so erhält dieselbe z. B. einen Strich auf die Tafel. 30 (60) Striche aber beendigen das Spiel. — Ist es ein elastischer Ball, mit dem gespielt wird, so kann er auch gegen den Boden geworfen und so der anderen Partei zugeschnellt werden. Öfter findet man auch, daß 2 Kinder sich gegenseitig ihre Bälle zuwerfen und zurückschlagen mittels eines Schlagbrettchens. In der Schweiz heißt es dann: Balledätsche, in Schwaben: Auftätscherles. Nach Rochholz sah Niebuhr („Reise nach Arabien" 1, 171) die Kinder am Euphrat es spielen.

g) Durch Abzählen wird ein Gespiele König, die übrigen stehen in weitem Kreis um ihn herum. Ein Ball liegt neben ihm. Alle rufen nach der Aufstellung: „Herr König von Scholen, wer soll den Ball holen?" Der König ruft einen an, dieser nimmt den Ball auf, wirft ihn den Gespielen der Reihe nach zu, bis er fehlwirft, oder bis einer den Ball nicht auffängt. Sie treten aus. Der Ball wird wieder hingelegt, alle rufen wieder wie vorhin, der König ernennt wieder einen Gespielen u. s. f., bis der größte Teil ausgetreten ist.

h) **Der Letzte stirbt!** Die Spielenden stehen in zwei etwa 12—15 Schritte voneinander entfernten Reihen einander gegenüber. Der Erste der einen Reihe wirft dem ihm gegenüberstehenden Ersten der anderen Reihe den Ball im

Bogen zu, nicht zu hoch, zu kurz, zu weit, zu heftig oder etwa seitwärts, sonst wird der Wurf (vom Spielleiter) für ungültig erklärt. Fängt der Gegner den Ball, so wirft er ihn dem Zweiten der Gegnerreihe zu 2c. Kommt der Ball einem Spieler nahe, auf dem nicht gerade gezielt war, so kann auch dieser ihn fangen. Fällt aber der Ball nieder, so ist derjenige, auf den gezielt war, der also an der Reihe des Fangens war, „tot", muß also austreten, nachdem er den Ball geholt und dem Nachbar übergeben hat. Nach dem Austritte vieler können die noch Spielenden enger zusammentreten. Diejenige Reihe hat schließlich verloren, in welcher alle austreten mußten. Bei dem Austritte des Letzten aber kommen die Sieger mit Plumpsäcken unter dem Ruf: „Der Letzte stirbt!" an die Besiegten heran, welche sich jedoch auf die hinter der siegenden Partei befindliche, vorherbestimmte Freistatt retten.

Als eine Art Wanderball ist auch zu bezeichnen

i) der **Schnurball.** Wenn man z. B. im oberen Stockwerke eines Gebäudes eine Stange so befestigt, daß sie aus einem Fenster weit genug heraussteht, an die äußerste Spitze derselben oder an sonst eine freie wagerechte Stange eine recht haltbare, hänfene Schnur bindet und an diese, so fest als möglich, einen etwas dicken Ball knüpft, so daß er an der Schnur herunterhängt, bis etwa 1 m vom Boden, so erhält man die Vorrichtung zu einem ganz einfachen Ballspiele, das von 2 und mehr Personen gespielt werden kann. Die eine wirft den Ball mit der Hand, oder sie schlägt ihn mit der Pritsche, die andere sucht ihn zu fangen, sobald er wieder zurückfällt, doch ehe er noch die senkrechte Linie durchfährt, in welcher die Schnur in der Reihe herabhing. Ein gefangener Ball macht den Schläger des Schlages verlustig. Wollen sich mehr als 2 Personen damit unterhalten, so kann man mit Punkten und Gängen spielen. Dann kommt es darauf an, den Ball so stark zu schlagen, daß er einen, auch wohl 2 Umschwünge um die Stange macht. Jede Person schlägt, unter Abwechselung mit der anderen, viermal; 4 Schläge machen daher einen Gang, und 6 Gänge machen das Spiel. Jeder Umschwung gilt einen Punkt; werden durch einen Schlag 2 Umschwünge gemacht, so gelten sie 3 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte zählt, gewinnt. Ein

Schlag unterhalb des Balles durch ist gleichgültig; wer aber dreimal hintereinander unten durchschlägt, verliert, wie man's nun festsetzen will, alle noch übrigen Schläge dieses Ganges, oder besser, man rechnet ihm die 3 Fehlschläge als einen Schlag an. Wer nur die Schnur trifft, verliert einen Punkt.

Der Ballstock kann bei diesem Spiele etwas breit sein, damit man weniger in Gefahr ist, die Schnur zu treffen.

Dieses Spiel empfiehlt sich der Jugend besonders dadurch, daß es wenig Platz erfordert und den Körper, besonders den Arm und das Auge, übt.

Der Zielball.

a) * **Ballschießen.** Die in einer Reihe stehenden Gespielen laufen einer nach dem anderen vor dem 10—15 Schritt entfernt stehenden Schützen quer durch. Dieser sucht den Läufer mit einem kleinen Balle zu werfen. Trifft er, so kommt der Läufer nicht zum Schuß, sondern muß sich „unten“ aufstellen, um wieder mit durchzulaufen; trifft jener aber nicht, so muß er selbst sich „unten“ aufstellen, und der glücklich Hindurchgekommene wird nun so lange Schütze, bis er selbst einen Fehlwurf thut. Wer die meisten Treffer (die meisten tot) macht, ist König; er beginnt beim nächsten Male das Spiel. („Deutsche Turnzeitung“ v. J. 1880, No. 16.)

b) **Das Ziegen- oder Bärenspiel.** („Die Wachtel“, franz. canard.) Die gewöhnliche Spielweise ist folgende. Die Spieler bilden einen Halbkreis. Jeder bezeichnet seinen Stand durch einen Stein, eine kleine Grube ꝛc., und alle sind mit Bällen (oder mit kurzen Wurfstöcken, Steinen ꝛc.) bewaffnet. Im Mittelpunkte des (ganzen) Kreises liegt ein Stein (Fig. 1. A), auf diesem ein Holz in einer Weise, daß es bei der leisesten Berührung herabfällt. Dieser Platz heißt die Hütte. Ein z. B. durch Abzählen gewählter Hüter (B) hat dieses Holz (den Bären oder die Ziege) aufzulegen. Die im Halbkreise stehenden (C) werfen der Reihe nach von ihrem Platz aus nach dem aufgelegten Holz. Trifft keiner, so beginnt das Werfen von neuem: es haben jedoch in diesem Falle vorher die Spielenden ihre Plätze zu

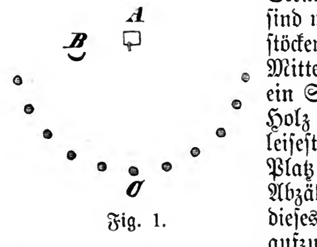


Fig. 1.

verlassen, nach einem vorher bestimmten Male zu eilen, dieses mit den Händen zu berühren, die Bälle aufzuheben und nach ihrem oder nach einem von einem anderen Gespielen eben verlassenen Platze zurückzukehren, während unterdessen der Hüter bereits einen der Plätze eingenommen hat. Der Übrigbleibende wird Hüter. Trifft jedoch einer das Holz, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ („Die Ziege meckert!“), und alle Spieler verlassen darnach ebenfalls sofort ihre Plätze, holen ihre geworfenen Bälle (Stäbe), schlagen dabei einmal auf den Stein (das Ziel, die Hütte, d. i. die Höhle des Bären, den Stall der Ziege) und eilen zurück zu ihrem Mal, deren eines unterdessen vom Hüter besetzt worden ist. Auch in diesem Falle wird der Übrigbleibende Hüter.

c) Statt nach dem Bären, kann auch nach einem anderen Ziel, nach einer Schelle, einer Scheibe, einer Stange, nach einem Ringe ꝛc. geworfen werden, was mit der Zeit aus immer größeren Entfernungen geschehen mag.

Bei Kinderfesten wird das Werfen mit dem Balle nach einem bestimmten Ziele allein schon zur großen Belustigung. Aus Pappe oder Holz wird eine Figur, z. B. ein Mann, geschnitzt. Am Mund oder an der Brust der Figur ist ein rundes Loch eingeschnitten, hinter welchem ein herabhängender Beutel befestigt ist. Wer den Ball durch die Öffnung in den Beutel wirft, erhält einen Gewinn. Als Ziel für den Handball diente schon bei dem Augsburger Schießen 1586 „ein Männel auff ein Rössel“, bei dem Amberger Schießen 1596 „ein Türck“. Wer es am öftersten herunterwarf, erhielt eine Gabe. Ebenso warf man in „Narren“, d. h. durchs „Maul“ eines auf einer Scheibe aufgeklebten Gesichts eines Narren oder eines „wilden Mannes“. (Wassmannsdorf, „Turnzeitung“ 1875, S. 297.) — Äneas Sylvius, der 1438 bei der Kirchenversammlung zu Basel anwesend war, berichtet: „Auf den grünen Rasenplätzen der Stadt (Basel), besetzt mit Ulmen und Eichen von reichem Schatten, tummelt sich die Schar der Jünglinge zu Erholung und Spiel. Hier üben sie Wettlauf, Kampfspiel und Pfeilschießen. Einige zeigen ihre Kraft im Steinstoßen, andere spielen Ball, doch nicht auf italienische Weise. Sie hängen vielmehr auf dem Spielplatze einen eisernen Ring auf und wetteifern, den Ball hindurch zu werfen. Sie treiben dabei den Ball mit einem Holz an, nicht mit der Hand. Die übrige Menge singt indessen Lieder und windet den Spielenden Kränze.“

d) * **Er kommt.** Alle bilden einen Kreis und stehen mit gegrätschten Beinen so, daß der eine mit seinem Fuße den Fuß des anderen berührt. Von 2 Bällen wird z. B. der rote auf den platten Stein gelegt, der andersfarbige aber wird von einem nach ihm geworfen. Trifft er nicht, so wirft nun der Nachbar zur Rechten. Trifft er, rollt also der rote Ball fort, so rufen

alle: „Er kommt, er kommt!“ Zwischen wessen Beinen er durchrollt, oder sofern einer überhaupt von ihm berührt wird, der ist von seinem zweiten Nachbar zur Rechten mit dem Plumpsack aus dem Kreise zu treiben. Gelingt es diesem, ihm dabei einen Schlag zu versetzen, so hat er nun den Ball zu werfen, wenn nicht, der glücklich Entronnene.

e) **Ballerraten.** 2 Spielerreihen stehen sich 20—30 Schritt weit voneinander entfernt gegenüber. Ein durchs Los bestimmter Spieler tritt so in die Mitte zwischen beiden Reihen, daß er der einen den Rücken, der anderen das Gesicht zukehrt. Aus der Reihe, die sich hinter seinem Rücken befindet, wirft einer mit dem Balle nach ihm. Wird er nicht getroffen, so wechseln beide ihre Plätze; wird er aber getroffen, so dreht er sich rasch um und sucht aus dem Verhalten, aus den Gesichtszügen 2c. der Einzelnen zu erraten, wer ihn geworfen hat. Nennt er den richtigen, so tritt dieser an seine Stelle, im anderen Falle wird nun von der anderen Reihe her, der er also jetzt den Rücken, vorhin aber das Gesicht zukehrte, nach ihm geworfen 2c.

Als einen Zielball kann man auch das sogenannte

f) **Ballkegelspiel** betrachten, bei welchem 9 kleine Kegel (oder auch nur 3, nur 1) in gewöhnlicher Weise in der Nähe einer Wand aufgestellt werden und es Hauptsache ist, den Ball so gegen die Wand zu werfen, daß er nach dem Abprallen, also bei dem Niederfallen, die (den) Kegel trifft. Der Spielleiter mag die „Treffer“ aufschreiben.

Als eine Vereinigung des Fang-, des Wander- und Zielballes sind nun die folgenden Spiele anzusehen, welche deshalb auch immer nur von größeren Kindern, teilweise auch (wieder) von Erwachsenen gespielt werden.

Vierball.

Zum Spiele gehören zwei Ballhölzer und ein Schlagball. Die Zahl der Spielenden beträgt 4, von denen 2 die Herren, die anderen 2 die Diener sind. Vor dem Beginne des Spieles werden 2 Gruben gemacht, 8 bis 12 Schritt voneinander entfernt. Bei jeder derselben nimmt ein Herr mit seinem Diener hinter sich Aufstellung, die Herren mit dem Schlagholz, während einer der Diener den Ball nimmt. Das Schlagholz wird in die Grube

gehalten, wenn der Ball in der Nähe ist. Der Diener, der den Ball hat, wirft ihn so, daß der gegenüberstehende Herr ihn schlagen, der gegenüberstehende Diener aber, wenn sein Herr den Ball verfehlt, ihn fangen kann, also in einem angemessenen Bogen. Trifft der Herr, so haben beide Herren ihre Plätze laufend zu wechseln, der Diener aber, der dem Ball zunächst ist, sucht ihn so schnell als möglich herbeizuholen und ihn in die von ihm behütete Grube zu legen. Dies ist nicht mehr gestattet, wenn der Herr schon angelangt ist und sein Schlagholz in die Grube gesteckt hat, vielmehr muß der Diener in diesem Falle den Ball von neuem nach der anderen Seite hinüberwerfen. Gelingt es ihm aber, den Ball, ehe der Herr bei der Grube angekommen ist, in diese zu legen, so ist der Herr ab und wird Diener. Außerdem giebt es noch folgende Möglichkeiten für den Diener, an den Schlag zu kommen: 1) Wenn er den beim Schlagen verfehlten Ball fängt; es wird dann der Herr Diener, der den Ball nicht getroffen hat. 2) Wenn er den geschlagenen Ball fängt; es wird dann der Herr „ab", der geschlagen hat. 3) Wenn ein Herr unvorsichtig sein Schlagholz nicht in die Grube hält, und es einem Diener gelingt, den Ball in die ungedeckte Grube zu legen.

Das Spiel verlangt Aufmerksamkeit und bietet viel Gelegenheit, sich im Schlagen, Fangen und Laufen zu üben.

Statt eines Dieners können es auch deren 2 auf jeder Seite sein. Diese werden dann numeriert, und wenn einer von ihnen Herr werden muß, so ist es Nr. 1, gleichviel ob er oder der andere es bewirkt hat, Nr. 2 rückt dann als Nr. 1 ein, und der gewesene Herr wird zweiter Diener. (Dr. H. Rühl [Stettin] in der „Monatsschrift f. d. Turnwesen". Berlin 1885. S. 18.)

Steht alle! (Niederdeutsch volksüblich: Trenselen, Trudeln, Trundelen, d. i. Rollen genannt.)

Dieses Spiel verdient es sehr, der Jugend empfohlen zu werden. Es gewährt mäßige Bewegungen des Körpers, denn man muß dabei laufen, springen, plötzlich stillstehen; es übt den Arm durch Werfen, erfordert mithin auch Augenmaß, verlangt Aufmerksamkeit und ist mit Lustigkeit verbunden.

Die Gesellschaft kann ziemlich zahlreich sein und über 12 Personen steigen. Für jede Person wird in den ebenen Boden ein etwa faustgroßes Loch gegraben; die Löcher befinden sich ent-

weder in einer einzigen Reihe nebeneinander, oder noch besser unordentlich auf einem Haufen, oder auch wie die Felder eines Damenbrettes beisammen. Diese Gruben sind nur etwa eine „gute" Hand breit voneinander entfernt. Jeder zeichnet die seinige, indem er irgend etwas, z. B. ein Messer, einen Knopf rc. hineinlegt, woran er sie sogleich wiedererkennen kann. Ist alles so vorbereitet, so nimmt einer von der Gesellschaft den nicht zu harten Ball und rollt ihn in einer Entfernung von etwa 2 bis 3 Schritten nach den Löchern, um welche die übrige Gesellschaft in einem Dreiviertelkreise umhersteht und mit großer Begierde auf den Lauf des Balles achtet. Fällt er in ein Loch, so springen alle mit größter Schnelligkeit auseinander und entfernen sich von den Löchern. Ein einziger bleibt stehen, nämlich der, in dessen Grube der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn bei dem Hineinrollen augenblicklich und ruft: „Steht alle!" (oder „Stand!" „Standjo!"). Er kann dies nicht schnell genug ausrufen, damit die anderen nicht zu weit fortkommen, und darf's doch nicht eher, als bis er den Ball mit der Hand berührt. Auf jenen Ruf stehen alle augenblicklich still. Unser Spieler, er heiße A, hat nun das Recht, nach dem nächsten, nach B, zu werfen. Trifft er ihn nicht, so ist der erste Gang des Spieles aus. Alle kommen zu den Löchern zurück, und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in seine Grube gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell als möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: „Steht alle!", denn jeder hat das Recht, sich von dem, der am Werfen ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in dessen Hand ist. Alle stehen still, und B wirft nun wieder nach dem nächsten, nach C. Trifft er ihn nicht, so endigt jetzt der Gang, und B bekommt einen Stein ins Loch. Trifft er ihn aber, so macht's C wie sein Vorgänger, er ergreift den Ball und ruft den Laufenden zu: „Steht alle!" u. s. w. So können 3, 6 und mehr Personen aus Werfen kommen, ehe ein Wurf fehlgeht, womit der Gang des Spieles endigt. Der, welcher nicht traf, bekommt ein Steinchen in die Grube. — Oft tritt der Fall ein, daß einer werfen soll, der es nicht gern wagen mag, entweder weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, oder weil er nicht früh genug „Steht alle!" rufen konnte, mithin alle zu weit von ihm weggelaufen waren. Darum ist auch jedem erlaubt, sowohl dem A als den übrigen, jemanden durch stilles Zuwinken aufzufordern, statt seiner zu werfen; z. B. A hat nicht Lust,

selbst zu werfen, und er fordert einen anderen, Namens B, durch einen Wink auf, es für ihn zu thun. B kann nicht dazu gezwungen werden; hat er aber Lust, so wirft ihm A den Ball schleunigst zu. Da er folglich in dem Augenblick in keines Mitspielers Hand ist, so haben alle das Recht, sich so lange und so schnell von B zu entfernen, bis B ruft: „Steht alle!" d. i. sobald er den Ball hat. Hierauf kann er sich einen zum Wurf ausersehen, aber es ist ihm schlechterdings nicht erlaubt, den Wurf von neuem einem anderen zu übertragen. Wirft er fehl, so geht ein neuer Gang an, und nicht A, sondern B bekommt einen Stein ins Loch; trifft er aber einen anderen, Namens C, so kann dieser selbst werfen oder sein Recht wieder übertragen ꝛc. Steht dagegen ein Spieler dem Rufenden so nahe, daß jener getroffen werden muß, so hat er das Recht, durch die Aufforderung: „Zuwerfen!" sich den Ball so zuwerfen zu lassen, daß er ihn fangen kann, wobei allerdings zur Flucht der übrigen nicht viel Zeit bleibt, sofern das „Steht alle!" in den meisten Fällen unmittelbar nach dem Rufe: „Zuwerfen!" folgen wird.

Sobald der Fehlwurf geschehen ist, gehen alle wieder zu den Löchern, und man rollt den Ball von neuem. Hat endlich nach vielen Gängen einer 6 Steinchen in seiner Grube, das ist sechsmal fehlgeworfen, so wird er dafür auf folgende Art bestraft: Seine Mitspieler stellen sich in zwei gleichzählige Gegenreihen, 24 Schritt voneinander, und nehmen den Strafbaren in die Mitte. Einer nach dem anderen hat das Recht, mit dem Ball einen Wurf auf ihn zu thun, und er Gelegenheit, sich im Ausweichen zu üben.

Oder der Sträfling muß sich, am besten dicht vor einer Wand, auf einen Stuhl stellen und so auf sich werfen lassen. Dann ist es ihm gestattet, durch Wendungen und Biegungen des Körpers den Würfen auszuweichen, wie der Held Wolfdietrich im gleichnamigen Liede des alten Heldenbuches sich den Messerwürfen des Heiden Belligan zu entziehen verstand.

Gesetze. 1) Das Rollen des Balles geschieht von den Spielern nach ihrer Größe. Jeder hat das Recht, dreimal zu rollen; ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein anderer an die Reihe. Es geschieht, wenn die Löcher sich nicht in einer Reihe befinden, abwechselnd von 4 Seiten her, und jede Person muß von einer anderen Seite her den Ball nach den Löchern abrollen.

2) Kein Spieler darf eher rufen: „Steht alle!", als bis der Ball in seinen Händen ist, und keiner von den übrigen

darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Thut er's aber dennoch, so muß er, auf Verlangen des ersteren, die Schritte zurück thun.

3) Derjenige Spieler, in dessen Grube der Ball gerollt wurde, stellt sich bei dem Wurfe neben die Löcher, alle in der Folge Getroffenen dahin, wo der von ihnen abgerollte Ball liegt; alle diese Leute haben dann noch das Recht, von den genannten Standpunkten einen Sprung nach der Person hin zu thun, nach welcher sie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen steht es jedem, nach welchem der Wurf geschieht, frei, ihm durch alle möglichen Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

Statt den Ball nach den Gruben zu rollen, wird er auch an eine Wand oder auf ein Dach oder senkrecht in die Höhe geworfen, und bei dem Werfen der Name eines Mitspielers gerufen, der den herabfallenden Ball sodann flugs zu erhaschen verpflichtet ist. — Abänderungen:

a) A wirft den Ball in die Höhe und ruft den B. Dieser sucht den Ball zu fangen oder schnell zu ergreifen; die anderen entfernen sich von ihm, bis „Stund" (in Hannover) gerufen wird. Hat B den Ball gefangen, so darf er ihn in die Höhe werfen und den C rufen, der dann an seine Stelle tritt; hat er aber nur den Ball von der Erde aufgenommen, so sucht er den nächsten (D) zu treffen, der nicht ausweichen darf. Trifft B den D, so bekommt D, trifft er nicht, so bekommt B einen Strich. Wer den Strich erhält, beginnt den neuen Gang. Wer zuerst 6 Striche hat, muß Spießruten laufen. (Anhang II.)

b) **Vigoli** (in der Schweiz). Wie „Steht Alle!", aber der durch Auszählen bestimmte Knabe wirft den Ball auf das Hausdach, ruft einen Gespielen, der den niederfallenden Ball aufzufangen hat, während alle anderen entspringen. Hat jener ihn aufgefangen, so ruft er „Vigoli"; alle stehen fest 2c. Trifft einmal einer den anderen nicht, so wirft der Fehlende den Ball stark an die Hauswand, daß dieser weit hinausprallt; wo er auffällt, wird den übrigen ihr neuer Standpunkt angewiesen. Darauf stellt sich der Fehlwerfende an die Hauswand, jeder andere wirft nach ihm, worauf er den Ball aufs Dach befördert und denjenigen ruft, der ihn vielleicht am härtesten getroffen.

c) **Namenball.** Sind bei obigem Spiele wenig Teilnehmer, so erhalten sie Tiernamen, sonst aber behalten sie ihre Namen,

und werden diese ganz oder auch nur deren Anfangsbuchstaben auf ein Täfelchen, an ein Thor, geschrieben. Jeder Fehlende und jeder Getroffene erhält einen Strich. Wer 6 Striche hat, muß Spießruten laufen.

d) **Mützen- oder Kappenball.** Die Knaben legen, anstatt Grübchen zu machen, die Mützen (Mädchen die Taschentücher) in eine Reihe; ein Erwählter legt seine Kappe an die erste Stelle, tritt darnach vor das unterste Ende der Mützenreihe und wirft den Ball in eine beliebige Mütze. Der Besitzer derselben ist Werfer. Trifft jedoch der Erwählte nicht, so kommt seine Mütze an die letzte Stelle, und sein Nachbar hat durch Einwerfen des Balles in eine Mütze den Werfenden zu bestimmen. Geht bei dem Spiele selbst ein Wurf fehl, so bekommt der betreffende Spieler ein „Ei" (ein Steinchen) in sein Nest (seine Kappe, sein Tuch), und das Spiel beginnt von neuem. Wer 3 Eier im Nest hat, tritt ab. Wer schließlich kein Ei hat, ist König.

e) **Küngen.** (Künken, König.) Alle Spieler stehen um eine Grube her, in welcher sich der Ball befindet. Durch irgend einen Abzählreim wird der König bestimmt, welcher alsbald den Ball ergreift mit den Worten: „So nimmt se, so nimmt se (nämlich „die Balle") der Küng; so trifft er, so trifft er den N." Unterdessen ergreifen alle anderen die Flucht, der König wirft nach einem, und der Getroffene stellt sich dort an, wo der Ball liegen bleibt, ergreift ihn und wirft nach dem König. Trifft er diesen, so wird er selbst König, anderenfalls wird er bestraft. Zu diesem Zwecke wirft er den Ball stark an die Hauswand oder mit der linken Hand über die rechte Schulter hinweg, so daß er weit zurückfliegt, und stellt sich dann gebückt gegen die Wand, um sich von jedem Spielgenossen von dort aus, wo der Ball zuerst niederfiel, werfen zu lassen. Darnach wirft der Büßende den Ball auf das Dach und ruft zum Fange denjenigen herbei, dessen Ball ihn vorhin am härtesten traf. (Nach Rochholz: „Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel".)

f) * **Reiterball** (Rößliballen, Ballenreiterspiel, Ballerüterigs, Eseligs in der Schweiz) ist ein Stehball für die Knaben unter erschwerenden, aber sehr belustigenden Umständen und war bereits ein Spiel der Ägypter. Die Spieler paaren sich nach der Größe, Kraft und Geschicklichkeit. Das Los, oder ein Abzählreim, oder ein Geldstück, ein Messer, das in die Luft

geworfen wird und im Niederfallen das Unten und Oben angiebt, bestimmt, wer Roß („Packesel“) oder Reiter sein wird. Die Reiter auf ihren Pferden bilden einen Kreis und werfen sich den Ball zu, die Pferde aber sind unruhig, um ihren Reitern das Fangen zu erschweren. Sobald der Ball einmal zu Boden fällt, sitzen sofort die Reiter ab und fliehen. Ein flinkes Roß ergreift sofort den Ball und ruft: „Steht alle!“ („Halt!“), und die Reiter haben augenblicklich stehen zu bleiben. Fürchtet nun das betreffende Roß, wegen zu großer Entfernung des nächsten Reiters, denselben zu fehlen, so wirft es nicht nach ihm, sondern giebt den Ball einem Roß, das dem nächsten Reiter näher steht; auch dieses wieder kann ihn einem näheren Rosse geben, ehe es einen Fehlwurf thut; denn mit einem solchen sitzen die Reiter sofort wieder auf, im Falle des Treffens aber werden die Reiter Rosse und die Rosse Reiter. Fängt dagegen der Reiter den ihm zugedachten Ball mit den Händen auf, so fliehen die Rosse eiligst und werden von den Reitern verfolgt, bis der Inhaber des Balles ruft: „Steht alle!“ und nun nach dem nächsten Rosse wirft 2c.

* Kreisball.

Eine Gesellschaft von unbestimmter Anzahl stellt sich auf einem ebenen und freien Platz in einen Kreis. Die Entfernungen zwischen den einzelnen Personen richten sich nach der Stärke der Gesellschaft; denn der Durchmesser des Kreises wird stets so groß gemacht, als man mit einem nicht zu schweren und ziemlich weichen Balle bequem im Kernwurfe nach einem Ziele werfen kann. Jeder bezeichnet seinen Platz mit einem Stein oder auf andere Art, und das Spiel beginnt. Das Ganze ist ein beständiger Krieg aller gegen alle, um sich nach gewissen Gesetzen des Spieles in den Kreis zu bringen. Nur ein einziger, der sich nicht hat hineinbringen lassen, erhält zuletzt das Recht, alle Hineingebrachten durch Ballwürfe matt oder tot zu machen. Kann er dies, so hat er das Spiel gewonnen.

Regeln. 1) Wenn die Personen, wie oben gesagt ist, stehen, so wird der Ball herumgeschickt, d. i. einer wirft ihn dem anderen zu, nicht nur der Reihe nach, ein Nachbar dem anderen, sondern jedem, er stehe, wo er wolle. Jeder muß dabei sehr aufmerksam sein, den Ball immer im Auge behalten

und ihn zu fangen suchen; denn der erste, z. B. A, der ihn fallen läßt, muß nun in den Kreis. (Dies gilt aber nur von dem ersten, die anderen kommen auf andere Art hinein.)

2) Jetzt wird es Hauptabsicht der Spieler, die den Ball unaufhörlich herumschicken, dem A, welcher im Kreise steht, mit dem Ball einen Wurf beizubringen. A muß also sehr auf seiner Hut sein und sich immer mit äußerster Schnelligkeit aus derjenigen Gegend des Umfanges entfernen, in welcher sich der Ball aufhält; da aber die anderen den Ball eben solchen Mitspielern zuwerfen, denen A am nächsten ist, so hat er immer viel Gelegenheit, seine Beine im Laufen zu üben. Endlich geschieht ein Wurf. Wir müssen hier zwei Fälle annehmen. Wird A verfehlt, so muß B, welcher warf, auch zu ihm in den Kreis, das Spiel aber geht fort, wie vorhin, und man hat nun 2 Personen, die sich, um dem Wurf auszuweichen, im Kreise herumtummeln. Wird aber A getroffen, so bemächtigt er sich so schnell als möglich des Balles; alle übrigen entfernen sich ebenso schnell von ihren Stellen und laufen vom Kreise weg; sobald aber A den Ball mit der Hand berührt, so hat er das Recht zu rufen: Halt! Dann müssen alle da stehen bleiben, wo sie sind, und A geht, wenn er etwa den geprellten Ball erst außer dem Kreise holen mußte, wieder in den Kreis, und von hier aus, denn von keiner Stelle außerhalb des Kreises darf er es, wirft er mit dem Balle nach irgend einem Entflohenen, den er am leichtesten zu treffen gedenkt. Trifft er einen, so muß dieser zu ihm in den Kreis, und alle übrigen gehen an ihre Stellen. Trifft er keinen, so ist seine Mühe vergebens, alle nehmen ihre Plätze wieder ein, und A muß wieder, wie oben, sich im Kreise herumtummeln.

3) Auf diese Art kommen sehr bald mehrere in den Kreis und müssen dann nach sich werfen lassen. Immer aber hat nur der Getroffene das Recht vor den übrigen, mit dem Balle nach den Entflohenen zu werfen; jedoch kann er es, wenn er kein guter Werfer ist, einem besseren übertragen, und es ist überdem die Pflicht eines jeden, den Ball seinem getroffenen Mitspieler so schnell als möglich in die Hände zu bringen, damit er „Halt!“ rufen und die Fliehenden zum Stehen bringen kann.

Ist endlich das Spiel so weit gediehen, daß alle bis auf einen in dem Kreise sind, so nimmt dieser, den wir M nennen wollen, den Ball. Er umläuft dei Grenzen des Kreises bald

hier, bald dort; die Innenstehenden fliehen vor ihm; er sucht sich ihnen möglichst zu nähern, um irgend einen mit dem Balle zu treffen. Jeder Getroffene tritt aus dem Kreis und ist matt (tot). Macht er auf diese Art alle matt, so hat er das Spiel gewonnen. Allein die anderen haben das Recht, den M, wo sie nur können, wieder aufs Korn zu nehmen. Sie suchen nämlich, wenn er geworfen hat, aufs schleunigste den Ball zu erhaschen und damit nach ihm zu werfen. M ist daher sehr auf der Hut und entfernt sich nach dem Wurfe sogleich von dem Kreise. Wird er aber wirklich getroffen, so hat er das Spiel verloren und muß entweder allein oder mit seinen etwa schon Mattgemachten in den Kreis treten, seine Gegner aber treten auf die Kreisgrenze und fangen das Spiel von neuem an. Dasselbe geschieht auch, wenn M nach einem im Kreise wirft und ihn nicht trifft.

Bei dem Mattmachen kann M zwar, wie er will, quer durch den Kreis laufen, um seine Gegner gleichsam desto besser zum Schuß zu bekommen; er darf aber nie innerhalb des Kreises nach innen werfen, ebensowenig dürfen jene bei dem Wurfe nach M heraustreten.

Dieses in den Rheingegenden, im Salzburgischen, vielleicht in ganz Oberdeutschland übliche Spiel vereinigt mehrere Übungen auf eine unterhaltende Art; es setzt durch häufiges Laufen und Ausweichen des Wurfes den ganzen Körper in Bewegung, macht ihn schneller und biegsamer; es übt und stärkt den Arm, fordert Aufmerksamkeit und beschäftigt das Beurteilungsvermögen.

Abänderungen:

a) **Fuhr-** oder **Ful-** (d. i. Faul-) **Ball**, Eckball, „Faulbart“, „Viereggis“ (in der Schweiz). 4 Steinchen werden in 4 Ecken eines Geviertes gelegt. In jedem „Eck“ steht ein Kind, ebensoviele befinden sich im Geviert, „die Stubenhocker“. Ehe das eigentliche Spiel beginnt, wandert der Ball bei den vier Spielern in den Ecken nach der Reihe oder kreuzweise, um dadurch die im Kreise Befindlichen recht nahe aneinander zu bringen, damit später kein Wurf fehlgehe. Die Außenstehenden haben 6 voraus, dürfen also sechsmal fehlwerfen, die Innenstehenden jedoch nur dreimal, was nicht wechseln kann. Wer die Zahl überschritten hat, muß als „faul“ heraus. Wird ein Innerer getroffen, so wechseln die Äußeren schnell ihre Plätze, und unterdessen sucht der Getroffene oder ein anderer einen derselben zu treffen. Der Getroffene sowohl, als der Fehlwerfende erhalten „Eins“.

Ist nur noch einer in den Ecken, so darf dieser aus einem Eck ins andere laufen, um nach den Inneren zu werfen, sobald er ihnen am nächsten ist.

Bei größerer Zahl der Spieler tritt an die Stelle des Vierecks ein regelmäßiges Vieleck.

b) Dieser Faulball wird auch noch — nach Werner und Jakobs' „Spielender Jugend Deutschlands“ — auf folgende Weise gespielt: In der Mitte eines geräumigen freien Platzes wird ein Pflock, die „Faule“, in die Erde gesteckt, und von diesem Pflock aus eine Linie quer über den Spielplatz gezogen als Mal für beide Parteien. An dem einen äußersten Ende des Spielplatzes befindet sich ein Klotz oder Stein, auf diesem ein schmales, dünnes, langes Brettchen, der Faule zugekehrt. Auf das hintere Ende desselben wird, wie bei dem Prellball, der Ball aufgelegt. Der von seiner Partei Erwählte schlägt mit aller Gewalt und zwar mit einem starkem Stock auf das andere Ende des Brettchens, so daß der Ball im großen Bogen über die Mallinie hinaus der anderen Partei zufliegt. Unterdessen läuft der Schläger nach der Faule, schlägt mit dem Stocke daran und kehrt zurück. Kommt er an dem Schlagmal an, ehe die Fangpartei den Ball ergreift, oder ohne daß er von ihr mit dem Balle getroffen wird, so behalten die Parteien ihre Rollen bei; im anderen Falle wechseln sie dieselben.

c) **Eck** und **Krüpfe** (d. i. Krippe). Einer der werfenden Partei steht im Eck, einer der zuwerfenden Partei ihm gegenüber in der Krüpf. Jener sucht diesen zu treffen. Gelingt es ihm, so flieht er schleunigst mit seiner Partei, und der Getroffene nimmt ebenso schnell den Ball, um einen der Fliehenden zu treffen. Wirft jener fehl, so ist er „faul“; ebenso dieser, wenn er nicht treffen sollte. Der „Faule“ hat bis zum nächsten „Ries“ (Spiel) zu warten. So sucht eine Partei die andere zu schwächen. Ist schließlich im Eck nur noch einer, so läuft derselbe, wie es bei dem Kreisballe geschieht, hin und her, um besser zu treffen oder sich vor dem Wurfe besser schützen zu können. Gelingt es ihm, den einen nach dem anderen in der Krüpfe zu treffen, ohne selbst einmal getroffen zu werden, so nimmt er nun mit seiner Partei die Krüpfe ein. (Vergl. Rochholz: „Alemannisches Kinderspiel“, Leipzig bei J. J. Weber. 1857.)

* Geierspiel. („Treibball"; „Sauball"; „Sautreiben".) „Hawkgame" in England.

Dieses in Deutschland hin und wieder gewöhnliche Spiel habe ich auch in England und in Frankreich gefunden. Wenn es mit Eifer gespielt wird, so strengt es den Körper vortrefflich an, verursacht viel Aufheiterung, viel Gelächter, und ist vollkommen unschuldig.

Ein freier Wiesenplatz giebt den Spielraum. Die Gesellschaft kann aus 6, 12, 20 und mehr Personen bestehen. Jeder versieht sich mit einem ungefähr ³/₄ bis 1 m langen, etwas starken Stock. Man macht ein Loch in den Boden von der Größe eines kleinen Hutkopfes, und im Kreis um das Loch so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, weniger eins. Diese Löcher können 2, 3 Schritte voneinander entfernt sein; hierdurch bestimmt sich die Größe des Kreisumfanges und seiner Entfernung vom großen Loche selbst. (Fig. 2.) Die Spieler machen entweder durch Abzählen einen zum Geier, oder sie gehen alle an das Mittelloch, halten ihre Stöcke hinein, rufen 1, 2, 3, springen schnell nach einem vorherbestimmten Mal, schlagen mit dem Stab an dasselbe und eilen an den Umkreis, wo jeder seinen Stock in ein Loch setzt und dabei oder noch zuvor den Ball aus dem Mittelloche zu treiben sucht. Der Übrigbleibende ist Geier (oder, wenn man den Ball als Geier, der in ein Gehöft eindringen, als Wildschwein, das in den Kessel will, betrachtet, wenigstens dessen Treiber, während die anderen dann als Hüter gedacht werden). Dieser erhält den Ball, welcher eine Faust dick sein kann und mit Haaren ausgestopft ist. Jeder andere aber bleibt bei seinem Loch im Umkreis, in welches er die Spitze seines Stockes setzt, indem er sich mit dem Rücken aus dem Kreise herausstellt. — Jetzt versucht es der Geier, welcher außerhalb des geschlossenen Kreises steht, den Ball mit kleinen Schlägen seines Stockes an der Erde hin zu rollen, um ihn in den Kreis zu bringen. Er ist behutsam, wählt diejenige Stelle, wo der Kreis mit weniger schnellen und geschickten Personen besetzt ist, dringt mit seinem Balle zugleich hindurch, um ihn in das Mittelloch zu rollen. Dies ist der Zweck seiner Arbeit, der aber schwer und

Fig. 2.

selten erreicht wird. In diesem Augenblicke schreit alles: „Geier, der Geier!" Alle sind in tausend Stellungen und Wendungen beschäftigt, den Ball aus dem Kreise herauszubringen. Der Geier hingegen thut alles mögliche, um ihn hineinzubringen, oder irgend einem anderen, der sich's eben recht angelegen sein läßt, dadurch ein Grübchen abzugewinnen, daß er seinen Stock in dessen verlassenes Grübchen steckt. Hierdurch wird der, welcher sein Grübchen verliert, sogleich Geier. Aber oft glückt dem Geier beides nicht; ehe man sich's versieht, bekommt der Ball einen Schlag, daß er weit fortfliegt, und unter Gelächter zieht der Geier ab, um bald von neuem wiederzukommen. Ist der Geier ein recht flinker Bursch, so macht er allen anderen oft genug zu schaffen, und das Spiel wird ungemein lebhaft und lustig; ist er aber zu schläfrig, so verliert es viel von seiner Annehmlichkeit. Die Gesellschaft thut daher besser, 2, ja 3 Personen zu Geiern zu machen und jeder einen Ball zum Hereintreiben zu geben. Nur muß man dann auch 2 bis 3 Grübchen weniger machen, als Spieler da sind.

Regeln. Der Geier darf mit seinem Stock alles thun, um den Ball fortzubringen und ihn vor den Schlägern zu schützen, indem er den Stock, wenn einer nach dem Balle schlägt, vor diesem auf die Erde stützt, so daß der Schlagende nur den Stock treffen kann. Hierin besteht einer seiner größten Vorteile. Aber er darf weder die Hände noch die Füße gebrauchen, um den Ball, dieses unreine Tier, zu schützen oder ins Loch zu bringen, und dies darf auch keiner von den übrigen.

Wenn der Geier in den Kreis eindringt, so darf keiner seine Person antasten und ihn etwa herausstoßen. Man hat es nur mit dem Balle zu thun.

Wenn es dem Geier unmöglich fällt, seinen in den Kreis gebrachten Ball länger zu verteidigen, so muß er alles mögliche thun, irgend ein vom Stocke verlassenes Loch der Umstehenden zu gewinnen; wenn jeder Geier dies thut, so sind die Umstehenden desto mehr genötigt, die Grübchen mit den Stöcken besetzt zu halten und sich weniger darauf einzulassen den Ball fortzuschaffen.

Bringt der Geier den Ball ins Mittelloch, so muß jeder sein bisheriges Grübchen verlassen und seinen Stock in irgend ein anderes zu stecken suchen. Auch der bisherige Geier sucht eines zu erhalten. Wer keines bekommt, ist wieder Geier.

Daß kein Spieler nach dem Balle schlagen müsse, wenn die Beine seiner Gespielen im Wege stehen, versteht sich von selbst. Mit Heftigkeit und mit weitem Ausholen wird überhaupt nur dann geschlagen, wenn der Ball frei genug dazu liegt. Im Gegenteile sind es nur immer kurze, zurückgehaltene, zum Fortrollen passende Schläge, die wagerecht an der Erde weggeführt werden.

Keiner der Umstehenden darf von seiner Grube weggehen, um etwa den Ball außer dem Kreise zu schlagen; hier darf man ihn nur so weit verfolgen, als man noch reichen kann, wenn man den einen Fuß an seine Grube setzt. Ja, man kann auch, wenn man den Geier mehr begünstigen will, ausmachen, daß der Ball durchaus nur geschlagen werden darf, wenn er innerhalb des Kreisumfanges liegt. Doch hängt dies nur von dem Willen der Gesellschaft ab, da es nicht notwendig zum Spiel ist.

Wenn aber der Geier den Ball in den Kreis gebracht hat, dann kann jeder auf seine Gefahr seine Stelle verlassen und hineingehen, um den Ball fortzuschaffen. Kein im Kreise Stehender darf seine Grube mit dem Fuße bedecken.

Abänderungen:

a) Belagerung. Wie das Geierspiel, aber es wird um den Kessel ein kleiner Wall aufgeführt, so daß eine kleine Festung fertig wird. Die Treffer gelten als Schüsse. Der Getroffene ist tot, tritt also aus; das betr. Loch bleibt leer, darf auch vom Belagerer nicht besetzt werden, wenn nicht vorher ausdrücklich bestimmt worden ist, daß dasselbe von den Gespielen mit verteidigt werden muß. Sobald der Belagerer, der Balltreiber, den Ball in ein leerstehendes Loch bringt, darf diesen niemand anrühren, es tritt Waffenstillstand ein. Bringt er aber den Ball in die Festung, so ist das Spiel aus. Stellen sich die Spieler statt an den Grübchen an nahen Bäumen auf, so heißt dieses Spiel auch „Baumball“. Von dem Treiber wird dann der Ball nach einem vorher bestimmten Baume hingetrieben, und ersterer wird abgelöst, sobald der Ball einen der besetzten Bäume berührt. Die abwehrenden Spieler müssen wenigstens eine Hand am Baume lassen.

b) In Hamburg hörte ich den Treibball „Mutter und Kind“ nennen, und es bildeten die Löcher nicht einen Kreis um das Mittelloch, sondern eine gerade Reihe. Derjenige, welcher den Ball in seine Grube bekam, suchte ihn eiligst

aufzuheben und einen der entfliehenden beiden Nachbarn damit zu treffen. Gelang ihm dies, so bekam der betreffende Knabe ein Steinchen, „eine Mutter“, (während die später in das gleiche Loch gelegten Steinchen „Kinder“ hießen), in seine Grube; im anderen Falle der Werfende selbst. Sobald einer eine bestimmte Anzahl Steinchen zur Strafe erhalten hatte, mußte er sämtliche Steinchen aus den Gruben räumen und bekam dabei von allen Beteiligten fort und fort Plumpsackschläge. (Rochholz beschreibt fast dasselbe Spiel S. 398 unten dem Namen „Löchliballen“, „Stecklegrübligs“, nur hat dabei der zu Strafende obendrein noch Spießruten zu laufen, und wird ihm dabei der Rücken „mutschbreit“ geschlagen.)

c) „Mohrenjagen“ (Murmelis, Bohnisloch). Die Spielenden halten ebenfalls ihre Stäbe in das Mittelloch, den Mohrenkessel, laufen aber auf den Ruf des im Kreise Stehenden: „Rühr um!“

oder: „Rocketi-bocketi, rum-bumbum,
Dreimal um die Gruben rum,“

statt nach dem Mal um das Mittelloch herum, immer die Stäbe im Kessel haltend, bis endlich jener wieder spricht:

„Murmeli, Murmeli, such' ins Loch!“,

womit jeder ein Grübchen zu erwischen sucht. Der Übrigbleibende sucht nun den Ball aus dem Kessel in eins der Grübchen zu treiben. Ist dies gelungen, so darf der Inhaber des Grübchens noch einen Schlag nach dem Balle thun, um ihn herauszubringen; gelingt ihm dies nicht, so tritt er vom Spiel ab, oder er löst den Mohrentreiber ab, sobald es diesem gelingt, den Ball mit einem Schlag aus dem Grübchen zu bringen.* Wenn der Ball einmal in den Kessel rollt, so haben alle Äußeren die Plätze zu wechseln, und sucht dabei der Treiber ein Loch zu treffen. Der Übrigbleibende wird Treiber. Dauert es zu lange, ehe einmal eine Ablösung erfolgt, so rufen die Mitspieler: „Ich verbiet' mich!“ Kann der Treiber auch nicht einen der mit diesem Ruf Austretenden mit seinem Stabe treffen, so heißt er „Ewiger Mohrentreiber“. (Nach Rochholz.)

Früher hieß dasselbe Spiel Rührum, wie noch jetzt in Niedersachsen „Rührei“, „Fudum“ „Studum“ (Staude in der Grube um), Schaggun, Schaggerball (wie heute noch „Schaggerreiterpferdchen“). Auch Fischart erwähnt in seinem Spielverzeichnisse des „Fudum, die Mor ist im Kessel“ und deutet nicht minder darauf mit den Worten: „Uf daß er mit ein zunsteck (Zaunstecken) blib, damit man die suw in Kessel trib.“

Die schon S. 50 angeführte Stelle im Buche der Rügen (V. 505) lautet: „Mit schaggûn ist in ein spil erloubet, der ez tuon wil umb âvê Mariâ.“

In Ulrich von Lichtensteins Frauendienst ist unter „schaggun“ ein Ballspiel zu verstehen, bei welchem der Ball in einem Kreise der Spielenden so geschwind herumgetrieben wurde, daß er bei mehreren vorbeisprang, ohne daß diese ihn mit ihren Stöcken berühren konnten. — Rochholz führt eine Übersetzung dieses Spieles aus H. J. Catsens holländischen Kinder-Lustspielen an (aus dem Niederdeutschen ins Hochdeutsche übersetzt von Joh. Heinr. Amman und mit Kupferstichen versehen von Conrad Meyer 1657. Es führt dieses Büchlein auch den Titel: „26 nichtige Kinderspiele“):

Der Studum wird also bestelt,
daß eine Grube man vorderst wählt,
in welche wird ein Kloß getriben
von einem, welcher überbliben
und keins der Grüblein hat besetzt,
alß man sich um dieselben hetzt.
Des muß er nun so lang arbeiten,
bis er den Kloß zur Grub mag leiten.
Wann aber der in Kessel fallt,
alßdann die Stimm Studum erschalt.
Und fahrt der Treiber seine Gesellen,
so nächst an ihm, zu seiner Stellen.
Die andern auch all setzen drauf,
ihr Loch zu ändern in dem Lauff;
wer sich hier saumt, ein Loch zu haben,
muß mit dem Kloß so lang rum traben,
bis er ihn in den Kessel bringt
und man den Studum wieder singt.

Die einfachste Form ist aber das schwäbische

d) Möckeles oder Nickeles. Ein im Kreise Stehender sucht mit seinem Stabe den Möckel oder Nickel, also den Ball (oder einen Faßspunt, einen Stein ꝛc.), in eines der auf dem Umfange des Kreises gelegenen und von den Gespielen bewachten Grübchen zu bringen. Kommt der Ball in die Nähe, so darf der Betreffende mit dem Stabe sein Grübchen verlassen — er selbst aber nicht den Platz —, um den Ball abzuwehren; liegt aber der Möckel einmal darin, so tritt jener als Möckelesschläger in die Mitte, der Abgelöste nimmt dessen Platz ein, und das Spiel beginnt von neuem.

Schlagball.

(„Prelleri’s“ in der Schweiz, „Kolbenball“.)

Bei diesem bis zu Ende des 18. Jahrhunderts in Holland beliebten Nationalspiele teilen sich die Spieler durch das Los in 2 Parteien oder besser dadurch, daß durch einen Abzählreim

zwei Spielgenossen bestimmt werden, welche sich nun einen Genossen durch Aufruf wählen; der Gerufene wählt einen dritten, der dritte einen vierten u. s. f., bis die ganze Schar in zwei gleichteilige Parteien gebracht ist. Sie stellen sich in einiger Entfernung einander gegenüber. Die Partei desjenigen, der zuerst durch den Abzählreim bestimmt wurde, ist Schlagpartei und wählt nun unter sich auf irgend eine Weise einen Einschenker und einen Schläger (Preller). Der Einschenker wirft den Ball mäßig hoch, der Schläger prellt ihn hinüber zur Fangpartei, welche ihn zu fangen hat, noch ehe er den Boden berührt. Trifft der Schläger mit einem der ihm erlaubten 3 Schläge den Ball, so hat er schleunigst nach einem in der Mitte zwischen beiden Parteien befindlichen Male hin und wieder her zu laufen, ehe von der Fangpartei der Ball zurückgeworfen, oder er selbst von dem absichtlich nach ihm geworfenen Balle getroffen wird, wodurch er das Recht erhält, das nächste Mal, wenn die Reihe des Schlagens an ihm ist, den Ball viermal zu schlagen. Getraut er sich das Zurücklaufen nicht, so wartet er im Male bis zur nächsten Gelegenheit. Fangen die Gegner den Ball — falls der Ball gar nicht oder nur schlecht getroffen wurde, so ist er faul, wird gar nicht angenommen, und ein anderer wird Schläger — oder gelingt es ihnen wenigstens, den niedergefallenen Ball vor der nacheilenden Schlagpartei zu retten, überhaupt mit ihm einen der Schlagpartei zu werfen, so geht dieser als Gefangener zur Fangpartei und stellt sich seitwärts von ihr auf. Ist ein Gefangener vorhanden, so trennt sich vor dem nächsten Schlage die Schlagpartei in 2 Abteilungen, deren eine dem Balle nachzueilen und deren andere den Gefangenen durch Berühren mit der Hand zu befreien sucht, und somit teilt sich auch die Aufmerksamkeit der Fangpartei, indem sie sich nun auf das Fangen und auf den Gefangenen zu richten hat. Ist diese Partei geschickt, so kann sie dabei einen Befreier zum zweiten Gefangenen machen: hingegen, wenn die Schlagpartei den Ball vor jener in die Hände bekommt, „befreit sie damit ihren Gefangenen um so leichter, je gewisser sie mit demselben Ballwurfe die übrigen verscheucht, die den Gefangengenommenen bisher bewacht haben". (Rochholz: Alemannisches Kinderspiel, S. 391.) — Ein anderes, belgisches Spiel: „Jeu de petite balle au tanis" ist einfacher: Hier gilt es, einen kleinen harten Ball, der, auf ein Trommelfell (tanis) geworfen, in die Höhe springt, mit der flachen Hand

in das Mal der Gegenpartei hineinzuschlagen, die ihrerseits den Ball zurückschlägt.

Ein einfaches mittelalterliches Schlagballspiel erwähnt Weinhold in seinem Buche von den deutschen Frauen. Die Spielenden teilten sich in zwei Parteien, die eine warf den Ball, die andere fing ihn. Die Werfenden wechselten ab und suchten den Ball so weit als möglich zu schleudern, die anderen haschten darnach und warfen ihn zurück unter die andere Schar. Wer hier getroffen wurde, mußte zur fangenden Partei übertreten und dies so fort, bis die ganze werfende Partei aufgelöst, oder bis sie auf eine bestimmte Anzahl zusammengeschmolzen war. Nicht selten wurde dabei der Ball mit Stecken und Scheiten geschlagen, um ihn recht weit zu treiben. — Das nannte man den Ball schlagen.

Unter dem Namen des deutschen Ballspieles beschreibt GutsMuths das vorstehende Schlagballspiel aufs eingehendste, wie folgt.

* Das deutsche Ballspiel.

— Des regsamen Spiels, das einst Nausikaa spielte
Mit der Gefährtinnen Schar auf rötlich blühender Kleetrift:
Das im erneuten Lenz rotwangige Knaben hinauslockt
Vor die Thore der Stadt zum violensprossenden Anger,
Rings mit Linden umschirmt, des gliederbewegenden Ballspiels
Schäme sich keiner, und müßt' er daheim es selbst vom Katheder
Oft mutwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Cellarius' mühsam gelernte Regeln vergesse.
Hier vergess' er sie selbst beim Ball und lerne vergnügt sein!
Neubeck.

Spielplatz. (Fig. 3.) Auf ebenem Rasen wird entweder nur der Anfangs- oder der Endpunkt X und Y der Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte voneinander bezeichnet, oder es werden, wenn man genauer sein will, die beiden Linien AB und CD etwa 30 Schritt lang mit einem Stab in den Boden gerissen und ihre Enden, sowie auch die Stellen 4 und 5 so bezeichnet. Hierdurch wird auch zugleich die Breite der Spielbahn bestimmt.

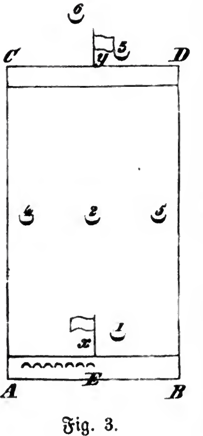


Fig. 3.

Die Linie AB heißt das Schlag-, CD aber das Fangmal.

Spiel. Auf unserem Platze versammelt sich eine Gesellschaft von 8, 10, 12 und mehreren Personen, klein und groß durcheinander. Freilich wird das Spiel weit angenehmer, wenn alle Spieler Fertigkeit darin haben. Die zwei Geschicktesten werden zu Anführern („Kaiser“)

genommen, und diese haben die Anordnung des Spieles zu besorgen, kleine Streitigkeiten zu schlichten u. s. w. Ihr erstes Geschäft ist es, die Gesellschaft in zwei Parteien zu teilen, die sich in Spielfertigkeit ziemlich gleich sind. Dies geschieht nach Anhang I. 1. Sind so beide Parteien gemacht, so muß nun noch durch den Wurf eines Geldstückes (Anhang I. 3.) entschieden werden, welche von beiden die herrschende und welche die dienende sein, d. h., welche das Recht haben soll, den Ball zu schlagen oder aufzuwarten. Hier nimmt das Spiel selbst seinen Anfang. Beide Parteien sind unaufhörlich gegeneinander in Arbeit; die herrschende sucht stets herrschend zu bleiben, und die dienende jener den Schlag abzugewinnen. Dies ist der Hauptinhalt des Spieles; ich will ihn jetzt erst in Rücksicht auf jede Partei etwas mehr entwickeln und dann die Regeln desselben nachholen.

Beschäftigung der dienenden Partei. Wir nehmen hier 6 Personen für jede Partei an. Der Anführer stellt sich und seine Gefährten bei dem Anfange des Spieles oder, nachdem seine Partei den Schlag verloren hat, jedesmal von neuem in die Plätze 1, 2, 3, 4, 5, 6 — die besten in 1, 2, 3, 6; denn die Seitenplätze können allenfalls weniger gut besetzt sein. 1 und 2 müssen gut werfen, 3 und 6 den Ball gut fangen können.

Die Person in 1 heißt der Einschenker (Auswerfer, „Schnapphahn“, lat. dator); er muß jedem Schläger den Ball zum Fortschlagen aufwerfen. Zu diesem Ende stellt er sich zwei Schritte vor dem Schläger (lat. factor) auf, der in E ist, und wirft den Ball in der Mitte zwischen sich und jenem senkrecht etwas über die Kopfhöhe aufwärts. Indem der Ball wieder zurückfällt, muß ihn der Schläger aus der Luft fortschlagen. Alle übrigen Diener in 2, 3, 4, 5, 6 müssen der herrschenden Partei den Ball immer schnell ins Schlagmal schaffen, folglich beständig bald links, bald rechts, bald vorwärts laufen und springen, um den Ball zu erhaschen und dem Einschenker zuzuwerfen. Alles das muß sehr schnell und flink von statten gehen; jeder muß daher richtig zuwerfen und fangen können, links, rechts, mit beiden Händen und in allerlei Lagen des Körpers, selbst im vollen Laufen.

Unter der Verrichtung dieser Dienste ist es aber die Hauptabsicht der dienenden Klasse, sich vom Dienste zu befreien, d. i. den Schlag zu gewinnen. Dies kann geschehen, a) wenn ein Diener den geschlagenen Ball aus der Luft fängt,

b) wenn er nach einem Schläger, der von X und Y, oder zurückläuft, mit dem Balle wirft und ihn trifft, c) wenn er den Ball in das Schlagmal X zu der Zeit schaffen kann, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist. — Die beiden letzten Fälle werden in der Folge deutlich werden.

Geschäft der herrschenden Partei. Sie genießt das Vergnügen, den Ball zu schlagen; aber jeder Schlag muß von jedem Schläger erst dadurch erkauft werden, daß dieser aus dem Schlagmale X nach dem Fangmale Y hin- und zurückläuft.

Da er dies aber nicht kann, solange der Ball in den Händen irgend eines Dieners ist, der ihn bei dem Laufen damit zu werfen sucht, so muß er entweder selbst den Ball fortschlagen, oder wenn er ihn verfehlt, so lange auf die Stelle X treten und daselbst warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und ihn dadurch löst; dann erst kann er fortlaufen. Kommt er nach Y, und der Ball ist noch immer nicht in der Nähe, so kann er auch gleich wieder nach X laufen. Im entgegengesetzten Falle aber bleibt er hinter Y stehen, bis ein guter Schlag geschieht, der ihn wieder herein nach X löst.

Es ist oft der Fall, daß von allen Schlägern nur noch ein einziger im Schlagmal ist, indem die anderen schlecht geschlagen oder den Ball ganz verfehlt haben und noch in X oder Y zum Laufen stehen. Dieser einzige noch übrige Schläger heißt dann der Löser, weil er die anderen lösen muß. Er hat das Recht, drei Schläge zu thun, während man es sonst immer nur zu einem hat.

Wenn der Löser ein schlechter Schläger ist, so thut er seine 3 Schläge, ohne den Ball zu treffen; geschieht dies wirklich, ohne daß von den bei Y Stehenden sich einer durch List und Schnelligkeit ins Schlagmal arbeitet, so ist der Schlag verloren, weil der Ball im Male liegt, ohne daß daselbst ein gelöster Schläger ist. Hierauf müssen es die draußen stehenden Schläger nicht ankommen lassen, sondern es mit List und Schnelligkeit wagen, irgend einen ins Schlagmal zu bringen, indem einige zu gleicher Zeit und von verschiedenen Seiten auf X zulaufen und dadurch die Aufmerksamkeit der Diener zerstreuen. Aber soviel sich's thun läßt, muß immer darauf gesehen werden, daß der Löser ein guter Schläger sei, der den Ball nicht oft verfehlt. Bei dem Anfange des Spieles, wo

die Ordnung des Schlagens noch nicht bestimmt ist, läßt daher der beste Schläger alle anderen vor sich schlagen und bleibt zuletzt, um allenfalls lösen zu können. Da aber im Fortgange des Spieles das Schlagen sich nach der Ordnung richtet, in welcher man früher oder später von Y nach X ankommt, so muß die herrschende Partei dann stets dafür sorgen, daß von mehreren Hereinkommenden der beste Spieler der letzte sei, damit er Löser werde. Z. B. a, b, c, drei schlechte, und d, ein guter Spieler, wären draußen bei Y, es geschähe ein Schlag, wodurch sie gelöst würden, so muß d jene drei zuerst ins Mal X lassen und selbst einen Augenblick später anlangen. Oder jene, a, b, c, wären bei Y, und d, e, f, drei gute Schläger, wären noch zum Schlagen in X, so dürften a, b, c, wenn ein Schlag geschieht, nicht hineinlaufen, sondern sie müßten warten, bis einer von den drei besseren erst herauskommt, welcher dann bei dem nächsten Hereinlaufen der letzte bleibt, um in der Folge Löser werden zu können.

Der Löser muß sich hüten, gleich nach dem ersten, dem besten seiner Schläge zu laufen; er müßte denn mit Gewißheit sehen, daß die draußen stehenden Schläger von Y hereinkämen, ehe der geschlagene Ball wieder ins Mal geschafft werden könnte; denn liefe er auf einen kleinen Schlag fort, und die Diener schafften den Ball eher ins Mal, als die Draußenstehenden hereinkämen, so wäre der Schlag verloren. Siehe S. 87 unter c. Jetzt werden folgende Regeln für die Spieler verständlich sein.

Regeln für die dienende Partei.

a) Einschenker. Seine Rolle ist eine der wichtigsten, er muß sie gut verstehen. Er ist gleichsam die Feder des Spieles, er muß die Diener stets aufmuntern, ihm den Ball hineinzuwerfen und die Schläger antreiben, nicht saumselig zu sein. Durch beides muß er das Spiel lebendiger machen. Seine Aufmerksamkeit richtet sich 1) auf den jedesmaligen Schläger; schlägt dieser den Ball schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muß er sich bei dem Einschenken gegen ihn in eine Richtung stellen, wodurch dies verhindert wird. — Je besser er einschenkt und sich hierbei nach dem Wunsch eines jeden bequemt, desto häufiger geschehen gute Schläge, und desto leichter kann der Ball folglich von seinen Mitspielern gefangen werden. 2) Auf den Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und prellt ihn nur leicht in die Höhe;

dergleichen Bälle muß er fangen, um den Schlag zu gewinnen. 3) Auf die Schläger überhaupt. Er muß sich bemühen, jeden, der von X ausläuft, oder von Y zurückkommt, entweder selbst mit dem Balle zu treffen, oder der Person in 2, wenn sie dem Läufer näher ist, den Ball zuzuwerfen, damit diese ihn gegen den Läufer gebrauche. Er muß ferner auf die Schläger sehen, die bei dem Auslaufen bei X stehen; treten sie nur mit einem Fuß über die Linie A B in die Spielbahn, so hat er das Recht, schon nach diesem Fuße zu werfen, um soviel mehr aber, wenn sie völlig darüber hinausschreiten. Trifft er sie, so ist der Schlag gewonnen. 4) Auf sich selbst. Er muß im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurückthun, damit ihn die Rakete nicht treffe.

b) Die übrigen Diener haben zwei Gegenstände unabläßig zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder muß schon wissen, wie weit dieser und jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball treibt. Vermutet er ihn in seiner Gegend, so muß er achtsamer sein. Bei dem Aufsteigen des Balles berechnet er schon den Bogen und die Stelle des Niederfallens; er verläßt daher schnell seinen Platz, um sich dorthin zu begeben und den Ball zu fangen, oder ihn hurtig zu erhaschen, um damit den Läufer zu treffen, oder den Ball demjenigen seiner Gespielen zuzuwerfen, der dem Läufer am nächsten ist und ihn daher am sichersten treffen kann. Wenn keiner von diesen Fällen möglich ist, so wirft er den Ball dem Einschenker zu, um dem Spiele Fortgang zu verschaffen. Ferner sieht jeder Diener darauf, ob die Seitenlinien A C und B D von den Läufern überschritten werden, denn hierdurch wird der Schlag verloren; und endlich darauf, ob etwa kein gelöster Schläger im Mal ist. Alsdann muß der Ball schnell ins Mal geworfen werden, was durch den Ausruf: Den Ball ins Mal!" allen angekündigt wird, damit sie ihn schnell dahin werfen, ehe ein Schläger hineinläuft. Auch hierdurch verliert jene Partei den Schlag.

Regeln für die Schläger. Keiner von ihnen darf unnötiger Weise laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahestehenden Dieners ist; denn er kann leicht getroffen werden und den Schlag verlieren. Nur dann darf er es, wenn kein tüchtiger Schläger mehr im Schlagmal ist, der die anderen lösen kann.

Jeder muß sich bemühen, den Ball stark und voll zu treffen; denn kleine Schläge werden zu leicht gefangen. Er muß den Ball in jede Gegend schlagen können und die wählen, wo kein geschickter Fänger steht. Er schlägt den Ball nicht nach Y, wenn seine Gespielen eben dorthin laufen wollen, und umgekehrt, er schlägt ihn dahin, wenn sie von dorther hereinkommen; denn dadurch entfernt er den Ball und die Möglichkeit, getroffen zu werden, von ihnen. Sehr starke und weit über 6 hinaus gehende Schläge thun indessen dasselbe. — Wird nach ihm geworfen, so ist er schnell im (meist Rückwärts-) Ausweichen oder legt sich lieber schnell nieder, als daß er sich treffen läßt. Er wagt und macht aber alles, um ins Mal zu kommen, sobald der Löser nur noch einen Schlag hat. Bei dem Laufen muß er nicht vergessen, innerhalb der Seitenlinien zu bleiben.

Ich mache den Schluß mit einem allgemeinen Gesetzbuche für dieses Spiel.

1) Dem Anführer jeder Partei muß von seinen Gespielen Gehorsam geleistet werden. Wenn ein Streit entsteht, der darauf hinausläuft, ob der Schlag verloren oder nicht verloren sei, und man kann zu keiner Gewißheit kommen, so wird von neuem darum gelost.

2) Wer sich zum Ausruhen an den Boden legt, hat seiner Partei, wenn er ein Schläger ist, den Schlag verloren; ist er ein Diener, so muß seine Partei nun doppelt gewinnen, ehe sie zum Schlage gelangt. Zur Strafe aber darf der, welcher sich legte, im nächsten Gange nicht schlagen, muß aber allemal mit dem Anführer hinaus- und hereinlaufen.

3) Wechselt das Spiel zu oft, d. h., wird zu oft von der einen oder anderen Partei gewonnen, so macht man aus, daß doppelt, ja dreifach gewonnen werden müsse, ehe die Diener zum Schlage kommen.

4) Den schlecht eingeschenkten Ball braucht kein Spieler zu schlagen. Ist kein Schläger mit dem Einschenker zufrieden, so können sie bei den Dienern darauf dringen, daß ein besserer gestellt werde. Kommt der Löser zum dritten Schlag, so kann er, ohne zu schlagen, den eingeschenkten Ball mit Fleiß fallen lassen, um ihn zum Besten der Hereinkommenden auf einen Augenblick aus den Händen des Einschenkers zu bringen; doch darf er dies nur zweimal thun.

5. Fängt einer den Ball und trifft auch noch den laufenden Schläger, so zählt dies doppelt.

6. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Partei gemacht hat, bis sie den Schlag verlor, heißt ein Gang. Um zu bestimmen, welche Partei am Ende des ganzen Spieles gewonnen habe, muß jede die wirklichen Fortschläge des Balles laut zählen und sie am Ende eines jeden Ganges, d. i. wenn der Schlag verloren ist, auf einer Tafel anmerken. Kleine Schläge, die nicht über Manneshöhe gehen, werden nicht mitgerechnet.

Am Ende des Spieles, wenn beide Seiten gleichviel Gänge gespielt haben, rechnet man die Schläge zusammen und erkennt derjenigen Partei den Sieg zu, welche die meisten Schläge gethan hat.

7. Der Schlag wird verloren,

a) wenn irgend ein Diener den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden berührt, so ist's ungültig; aber er kann, wenn er von Personen und anderen Gegenständen abprallt, noch gültig gefangen werden;

b) wenn irgend ein Schläger in dem Platze zwischen ABCD mit dem Balle geworfen wird, es sei unter welchen Umständen es wolle; doch kann der Einschenker nie gültig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Platzes ist. Er muß schlechterdings vor der Linie AB stehen; denn wenn ihm dies nicht geboten wäre, so könnte er hinter jedem Schläger, der schlechter liefe als er, hersetzen, ihn einholen und treffen, wenn derselbe von X nach Y laufen wollte, um sich zu lösen;

c) wenn ein Diener den Ball ins Schlagmal wirft zu der Zeit, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist;

d) wenn ein Schläger bei dem Laufen aus den Seitenlinien AC und BD läuft;

e) wenn ein lösender Schläger seine 3 Schläge gethan hat, und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daselbst anlangt. Dieser Fall stimmt mit c) überein und tritt besonders dann ein, wenn der dritte Schlag nicht trifft, und der Ball vor dem Male AB niederfällt;

f) wenn einer von der schlagenden Partei den Ball angreift;

g) wenn ein Schläger den Ballstock mit übers Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will;

h) wenn er nach vollbrachtem Schlage den Ballstock so eilfertig wegwirft, daß irgend einer seiner Gespielen getroffen wird;

i) wenn er ihn bei dem Schlagen aus der Hand fahren läßt.

8) Wenn der Schlag von der dienenden Partei gewonnen wird, so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schlage; ihm folgt der Einschenker, dann die anderen willkürlich. Aber in der Folge des Spielganges richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Reihe des Hereinkommens. Tritt dadurch bisweilen der Fall ein, daß ein schlechter Schläger bei dem Hereinkommen der letzte ist und folglich im nötigen Falle lösen muß, so brauchen es die Diener nicht zuzugeben, daß er früher schlage, damit nur ein besserer zum Lösen komme.

9. Der Ball wird nie zugetragen, sondern jedem Mitspieler zugeworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Jugendspielen ist dieses eines der vorzüglichsten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freien, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und Werfen giebt dem Arme Geschicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Gewandtheit, dem geworfenen Balle auszuweichen. Das Augenmaß wird bei diesem Spiel in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um einen Läufer damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er oft im Bogen von 24 m Höhe und 70 m Weite durchschneidet. Es erfordert überdem stete Aufmerksamkeit und führt für die nicht verweichlichte Jugend so viel Vergnügen und Interesse mit sich, daß sie im Frühlinge fast jedes andere Spiel darüber vergißt.

Ein Einzelner schon mag sich im Schlagen des selbsteingeschenkten (hochgeworfenen) Balles üben. Bei zweien schlägt der eine den Ball gegen eine hohe Mauer oder auf das Hausdach, sobald er ihm von anderen zugeworfen wird; oder jener schenkt sich den Ball selbst ein, schlägt ihn darnach, dieser sucht ihn aus der Luft aufzufangen. Gelingt ihm dies nicht, so bleibt er dort stehen, wo der Ball liegen bleibt, und sieht zu, daß er, nachdem der Schläger sich seitgrätschend aufgestellt und das Schlagholz (die Pritsche) zwischen seinen Beinen auf den Boden gestellt hat, den Ball durch eine der dabei entstandenen beiden Öffnungen bringt, wodurch er Schläger wird. — Eine bei weitem interessantere Abänderung des obigen deutschen Ballspieles, oder, wenn man will, eine interessantere Vorbereitung auf dasselbe, ist der

a) **Dreiball.** Drei Knaben losen unter sich, wer den Schlag erhalten soll. Die anderen beiden dienen. Es sind also hierbei auch 2 Parteien, nur arbeiten zwei Personen gegen einen Schläger. Die Entfernung von X nach Y wird höchstens auf 30 Schritt gesetzt. Der eine Diener steht in Y, der andere in X. Das Spiel geht an, und der Schläger sei z. B. in X. Er hat das Recht zu drei Schlägen und kann auf jeden Schlag nach Y laufen, d. h. er braucht nicht alle drei Schläge abzuwarten, sondern kann schon zum ersten oder zweiten Mal, wenn er den Ball trifft, ablaufen; ja er kann fortlaufen, ohne den Ball geschlagen zu haben, nur ist er dann in Gefahr, von irgend einem der beiden Diener, der den Ball am schnellsten ergreift, geworfen zu werden. Kommt er nach Y, so geschieht hier ganz dasselbe. Der Diener wirft ihm den Ball auf, und er sucht durch einen Schlag sich wieder nach X zu verhelfen. So geht es von einem Male stets zum anderen fort. Er verliert den Schlag, wenn er sich werfen läßt, oder wenn er dreimal zuschlägt und den Ball nicht trifft, oder wenn sein Schlag gefangen wird, oder endlich, wenn er den Ballstock bei dem Laufen nicht mitnimmt, sondern ihn in dem Male läßt, wo er eben geschlagen hat. Dagegen gewinnt von den Dienern derjenige den Schlag, 1) welcher den Läufer trifft, 2) welcher den Ball fängt, 3) der Einschenker, bei welchem der Schläger dreimal nicht getroffen hat; dieser Fall ist selten, denn der Schläger läuft lieber, als daß er zum dritten Male nach dem Balle schlüge, 4) der Einschenker, in dessen Male der Ballstock liegen bleibt.

b) Der **Vierball.** 4 Personen haben hierbei dasselbe zu verrichten, was oben von 12 Personen verrichtet wurde. Von den Dienern ist auch hier einer Aufwerfer (Einschenker), der andere steht draußen, und ein Schläger wird gemeiniglich Löser des anderen. Da hierbei die Thätigkeit der Einzelnen eine höchst wechselvolle, deshalb aber auch anstrengende ist, so ist es sehr beliebt und wird in manchen Gegenden dieses Umstandes wegen „Goldball" genannt. Das Spiel ist nicht dasselbe wie das, welches oben S. 70 unter dem gleichen Namen eingeordnet ist.

c) **Freiball.** Zu diesem Spiele sind wenigstens 4 Personen nötig; am angenehmsten ist's aber, wenn 8 bis 12 es spielen. Die Gesellschaft sondert sich für einen Augenblick in zwei, in Absicht auf Spielfertigkeit einigermaßen gleiche Parteien. Man lost um den Schlag, Anhang I., und das Spiel

beginnt. Die Schläger vergleichen sich über die Ordnung, in welcher das Schlagen beginnen soll, sowie die Diener über die Plätze, wo sie sich hinstellen wollen. Das Spiel selbst ist dem oben beschriebenen deutschen Ballspiele ganz ähnlich, verlangt denselben Spielraum, dasselbe Schlag- und Fangmal, nur macht man beide weiter, sogar bis 60 m voneinander. Auch der ganze Gang des Spieles ist der Hauptsache nach derselbe; wer folglich das obige gut verstanden hat, dem brauche ich hier nur das Abgehende anzugeben. Dies besteht in folgendem:

1) Obgleich die ganze Gesellschaft, wie ich vorhin gesagt habe, in zwei Teile geteilt ist, so entstehen dadurch doch keine zwei Parteien, von denen jede ein Ganzes ausmacht und gemeinschaftlich gegen die andere handelt; sondern jeder Spieler hat hier nur für sich selbst zu sorgen, jeder sucht für sich das Recht zum Schlagen zu erwerben und zu erhalten, und jeder, der es verliert, bringt sich nur ganz allein darum. Dies wird durch das Folgende deutlich werden.

2) Vorschriften für den Schlagenden.

a) Jeder Schläger hat das Recht, im Male X dreimal nach dem Balle zu schlagen. Es hängt aber ganz von ihm ab, ob er nur ein-, zwei- oder wirklich dreimal darnach schlagen will.

b) Dieses Recht muß stets von neuem dadurch erkauft werden, daß er von X nach Y läuft. Um dies zu können, ohne geworfen zu werden, wählt er den Zeitpunkt, wo er den Ball weit weggeschlagen hat, kurz, wo dieser dem Diener nicht gleich zur Hand ist, um damit zu werfen.

c) Ist er draußen bei Y angelangt, so kann er frei wieder nach X hereingehen, d. i. keiner hat das Recht, ihn jetzt zu werfen. Von diesem Umstand, sowie von dem, daß man an keine Partei gebunden ist, sondern nur für sich handelt, hat das Spiel den Namen Freiball.

d) Jeder Schläger steht nur für sich selbst; wenn er daher in seinem Laufe mit dem Balle von den Dienern getroffen, oder wenn der von ihm geschlagene Ball gefangen wird, oder wenn er den dritten Schlag wagt und den Ball nicht trifft, und endlich wenn er den Ballstock bei dem Laufen mit sich fort aus dem Male nimmt: so hat er den Schlag verloren, aber die übrigen Schläger geht dies nichts an. Derjenige Schläger, welcher auf eine der obengenannten Arten

den Schlag verloren hat, sinkt zum Dienste herab und bekommt die hinterste Stelle hinter Y.

3) Vorschriften für die Diener. Ich habe schon gesagt, daß sich die Diener beim Anfange des Spieles über ihre Plätze vergleichen müssen, und dies ist sehr leicht; denn es hängt nicht von den Plätzen allein ab, ob man den Schlag bald erwerben werde, sondern vorzüglich von der Thätigkeit und Fertigkeit des Spielers. Indessen wird die Stelle des Aufwerfers (des Einschenkers) für die beste gehalten. Man muß diesen also anfangs durchs Los bestimmen, oder geradezu einen dazu annehmen. Die draußenstehenden Diener stellen sich hintereinander in der Linie von X über Y hinaus (doch steht es jedem frei, seitwärts zu treten), jeder etwa 10 Schritte von dem anderen ab. Die Pflichten und Rechte der Diener sind:

a) Jeder muß sich's angelegen sein lassen, den geschlagenen oder geworfenen Ball schnell wieder ins Mal X dem Einschenker zuzuwerfen. Es ist billig, daß immer derjenige, welcher dem geschlagenen oder geworfenen Ball am nächsten ist, dies thue; denn hierdurch gewinnt das Spiel schnelleren Fortgang. Die Pflicht des Einschenkers ist, sein Amt schnell zu thun und die Schläger und übrigen Diener anzutreiben, recht schnell zu sein.

b) Jeder Diener, welcher draußen steht, gewinnt dem Schläger das Recht ab, wenn er entweder den Ball fängt, oder wenn er ihn im Laufen von X nach Y mit dem Balle wirft. Es kann ihn hierbei jeder Diener, der sich des Balles am ersten bemächtigt, auf alle Art verfolgen. Der Einschenker kann den Schlag nicht nur auf eben die Art verdienen, sondern er erhält ihn auch, wenn der Schläger den Ballstock bei dem Laufen mit fortnimmt, oder wenn sein dritter Schlag den Ball verfehlt.

c) Jeder Diener, der den Schlag gewonnen hat, tritt unter den Schlägern an die Stelle dessen, der ihn verlor; so bleibt die Ordnung unter ihnen ununterbrochen. Wenn von den Dienern der Einschenker den Schlag gewinnt, so kommt der erste Draußenstehende an seine Stelle; gewinnt aber einer von den letzteren, so erhält seinen Platz der, welcher zunächst hinter ihm steht, alle folgenden rücken um eine Stelle vor, und die hinterste erhält der Schläger, welcher eben verlor.

Alles übrige bei diesem Spiel ergiebt sich gelegentlich von selbst.

d) Eine weitere Abänderung des „deutschen Ballspieles" besteht noch darin, daß außer dem Schlagmal (Fig. 4) A und dem Fang- oder Laufmale B noch ein sog. Sprungmal E, etwa 5 Schritt vom Schlagmal entfernt, sich vorfindet, in welch letzteres der Schläger tritt, sobald er seinen Schlag gethan hat und bemüht ist, nach B und wieder nach A zu laufen, um einen zweiten Schlag thun zu können, nachdem seine Genossen schon alle Schläger waren. Bälle, die so geschlagen sind, daß sie leicht gefangen werden können, heißen Fänger, und es ist in diesem Spiel Ehrensache, einen guten Fänger gegeben zu haben. Hat die Fangpartei, die dienende, 3 Bälle „gemacht", also dreimal entweder aufgefangen oder den laufenden Schläger getroffen, so ist das Spiel „ab!", d. h. die Schläger haben verloren und wechseln mit den Dienern die Rolle. Im übrigen wie oben!

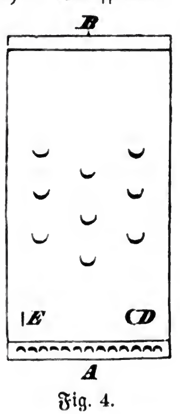


Fig. 4.

* Ball mit Freistätten.

(Das englische Base-ball.)

Bei der Beschreibung dieses Spieles werde ich mich kurz fassen können, denn es kommt mit dem deutschen Ballspiel in der Hauptsache überein; folglich bin ich berechtigt, meine Beschreibung nur für solche Spieler einzurichten, die das deutsche Ballspiel verstehen. Fast alles ist bei diesem Baseball, das in England sehr häufig getrieben wird, kleinlicher und erfordert weniger Kraftäußerung im Schlagen, Laufen u. s. w. Dagegen verlangt es, wo nicht noch mehr, doch ebensoviel Aufmerksamkeit und bindet sich mehr an allerlei kleine Regeln. Das deutsche Ballspiel wird es, so angenehm es auch ist, nie völlig verdrängen können.

Man spielt, sowie bei dem deutschen Ballspiel, mit zwei Parteien, wovon eine die dienende, eine die herrschende ist. Auch ihre Verrichtungen sind im ganzen wie bei dem genannten Spiel; man schlägt, läuft u. s. w. Das Abweichende liegt im folgenden: Die Rakete ist leichter, 46 cm lang, an ihrer breitesten Stelle etwa 9 cm breit, 2 cm dick und ist gestaltet wie Fig. 5. Y. Man kann daher nur kurze, leichte Schläge thun.

Der Einschenker steht 5 bis 6 Schritt vom Schläger und wirft ihm den Ball in einem flachen Bogen zu.

Eine Bogenlinie A B (Fig. 5) macht das Schlagmal. Von hier aus wird der Ball wie bei dem deutschen Ballspiele geschlagen.

Statt des Fangmales sind so viele Freiplätze mit Stäben bemerkt und mit Taschentüchern bezeichnet, als eine Partei Personen hat, doch wird hierbei das Schlagmal als ein Freiplatz mitgezählt. Sie sind (Fig. 5) mit 1. 2. 3. 4. 5. bemerkt und werden 10 bis 15 Schritt voneinander ganz nach willkürlicher Richtung, meistens jedoch in einem Kreise (das Spiel heißt dann in England rounders), abgesteckt. Der Schläger hat im Male drei Schläge. Hat einer den Ball nur soviel berührt, daß man es zischen hört, oder will man weniger streng sein, daß der Ball dadurch aus dem Male herausgestoßen wird, oder hat er dreimal durchgeschlagen, so muß er von A B aus alle jene Plätze nach und nach durchlaufen, bis er wieder ins Mal kommt. Sind viel Personen in einer Partei, so sind der Freiplätze mehr, mithin wird die Laufbahn dadurch auch länger. — Die Diener stehen willkürlich hinter, neben und zwischen diesen Freiplätzen, z. B. in a b c d e, weil der Ball dorthin geschlagen wird.

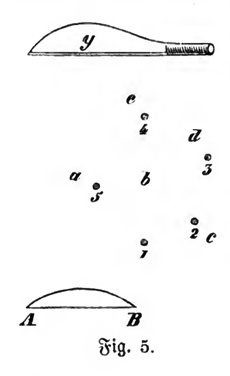


Fig. 5.

Der Schlag kann für die herrschende Partei auf drei Arten verloren gehen, nämlich durch Fangen, Verbrennen und Berühren. Ich erläutere diese drei Fälle, dann sind die Regeln und Gesetze des Spieles gegeben.

1) Fangen. Wenn der geschlagene Ball von irgend einem Diener, er sei, wer er wolle, unter den Bedingungen, wie bei dem deutschen Spiele gefangen wird, so hat die andere Partei den Schlag verloren. Auf diese Art wird der Schlag am sichersten und ohne Widerrede gewonnen, nur muß derjenige, welcher fing, seinen Mitdienern zurufen: „Herein! herein!“ oder: „Ins Mal!“, und wenn diese dahin laufen und fast angelangt sind, dann muß er den Ball über den Kopf rücklings fortwerfen, damit ihn die verlierende nicht erhascht (die Erklärung siehe

unten unter 3 in e) und selbst ins Mal laufen. — Rücklings geschieht der Wurf deshalb, damit nicht zu weit geworfen werden kann.

2) Verbrennen. Es geschieht in zwei Fällen.

a) Wenn ein laufender Schläger vergessen hat, einen Freiplatz mit der Hand zu berühren, so läuft der erste beste Diener, der es bemerkt, nachdem er sich den Ball, ohne Angabe der Ursache und etwa nach einem heimlichen Zuwinken von seinen Mitspielern hat geben lassen, nach der nicht berührten Freistätte, ruft seinen Mitdienern zu: „Herein! herein!“ und wirft dann den Ball unter dem Ausrufe: „Verbrannt!“ an den Freiplatz. Das Daranwerfen muß so geschehen, daß der Ball nur streift, mithin weiter fortfliegt, und der Werfende muß dann schnell ins Mal laufen. Das Warum siehe unter 3 e.

b) Wenn kein Schläger im Mal ist. Dann nimmt der Einschenker den Ball, ruft wieder seinen mitdienenden Gespielen zu: „Herein!“ und wirft den Ball unter dem Ausruf: „Verbrannt!“ in schräger Richtung gegen den Boden des Males, so daß er weiter fortfliegt und nicht gleich liegen bleibt; die Ursache siehe unter 3 e. Er selbst aber darf bei dem Werfen nicht innerhalb des Bogens AB stehen; muß aber nach dem Wurfe gleich hineinspringen.

3) Berühren oder Werfen. Kein Schläger darf sich außer dem Male mit dem Balle berühren, d. i. werfen lassen, sonst hat seine Partei den Schlag verloren. Dieses Gesetz ist sehr wirksam und äußert sich in den folgenden Fällen:

a) Hat der Schläger den Ball getroffen, so läuft er nach 1, 2, 3 u. s. w. fort, bis der Ball ins Mal geworfen ist; alsdann darf er nicht weiter, sondern muß auf dem erreichten Freiplatze stehen bleiben, bis ein neuer Schlag geschieht oder der Ball auf sonst eine Art aus dem Male kommt.

Läßt er sich nun bei diesem Laufen von irgend einem Diener werfen, so ist der Schlag für seine Partei verloren. — Es ist schon oben gesagt, daß der Schläger im Male das Recht zu 3 Schlägen habe; trifft er aber dreimal den Ball nicht, so muß er doch laufen, und da der Einschenker den Ball gleich bei der Hand hat, so wirft er gewöhnlich nach ihm. Trifft er den Läufer, ehe dieser den ersten Freiplatz berührt, so ist der Schlag verloren. — Ganz derselbe Fall tritt ein, wenn er den Ball nur so wenig berührt, daß er nicht fortfliegt.

b) Wenn mehrere Schläger schon geschlagen haben und ausgelaufen sind, so sind mithin schon mehrere Freiplätze besetzt. Wir wollen annehmen, dies sei mit 3 oder 4 der Fall. Da trifft sich's nun oft, daß bei einem neuen Schlage die Person in 3 weiterläuft, daß aber 4 aus Unachtsamkeit, oder weil ihm ein Diener mit dem Balle zu nahe ist, stehen bleibt, und daß mithin in dem Freiplatz 4 dann 2 Personen stehen. Dies ist wider die Ordnung des Spieles; denn es darf immer nur eine Person in einem Platze stehen. Läuft in diesem Falle die Person in 4 nicht schnell nach 5, oder die zuletzt angekommene wieder nach 3 zurück, so kann der erste beste Diener, der den Ball hat oder schnell dazu fordert, hinzulaufen und entweder die Personen werfen oder einen von den Freiplätzen auf obige Art „verbrennen", und dann ist der Schlag verloren.

c) Wenn ein Schlag geschieht, kann jeder Schläger immerfort von einem Freiplatze zum anderen weiterlaufen, so lange, bis der Ball von den Dienern wieder ins Mal geworfen ist. Dann aber muß er im Freiplatz, wo er ist, stehen bleiben; ist er etwa schon weiter, als über die Hälfte bis zum nächsten Platz, so kann er noch bis ganz dahin laufen. Versieht er's aber und läuft nach der Ankunft des Balles im Male doch weiter, so kann, wenn er nicht schnell zurückläuft, jeder Diener herbei eilen und ihn mit dem Balle berühren oder den Freiplatz „verbrennen". In beiden Fällen ist der Schlag verloren. Dasselbe findet statt, wenn er bei dem Zurücklaufen mit dem Balle getroffen wird.

d) Wenn ein Schläger ohne Erlaubnis des Einschenkers aus dem Schlagmale A B geht, so kann ihn derselbe berühren, und der Schlag ist verloren.

e) Wenn die eine Partei A, die bisher am Schlage war, auf irgend eine der bisher unter 1. 2. 3. angeführten Arten den Schlag verloren hat, so wird von dem Augenblick an die bisher dienende Partei als herrschende angesehen. Daher müssen alle Personen von B, die noch draußen stehen, im Augenblicke des Gewinnens äußerst schnell in das Mal eilen; denn wenn jetzt jemand von A den Ball erhaschen und irgend einen von B, der auch außer dem Mal ist, damit treffen kann, so hat B den Schlag schon wieder verloren, und A ist wieder herrschend. Dagegen hat augenblicklich B jetzt wieder das

Recht, irgend einen von A zu berühren. Gelingt dies, so ist B wieder herrschend. Hierdurch entsteht mithin ein sehr lustiger, nur kurze Zeit dauernder Kampf, und diejenige Partei bleibt am Ende herrschend, welche einem der anderen den letzten Wurf beigebracht hat. Hierin liegt die Ursache, daß bei dem Fangen der Ball rücklings fortgeschleudert und bei dem „Verbrennen" und Berühren so geworfen werden muß, daß er von dem getroffenen Gegenstande noch weiter fortfliegt, damit ihn keiner von der Gegenpartei sogleich erhaschen und wieder damit werfen kann.

Aus dem bisherigen ergiebt sich zugleich, was jede Partei zu verrichten hat. Dies Spiel hat alle Vollkommenheiten des deutschen Ballspieles, nur erfordert es auf der einen Seite weniger Kraftäußerung, dagegen aber auf der anderen mehr Aufmerksamkeit, weil es mehr an Regeln gebunden ist. — Deutsche Spieler, die es gewohnt sind, den Ball aus allen Kräften zu schlagen, und hierin ein Hauptvergnügen finden, gewöhnen sich nicht ganz leicht an dieses kleinlichere englische Spiel. Auf der anderen Seite gewähren die Regeln des letzeren bei der Ausführung doch viel Vergnügen; man muß daher beide Arten zu vereinigen suchen. Das ist der Fall bei dem

a) **deutsch-englischen Ballspiel.** Man lege die englischen Freiplätze nicht seitwärts, sondern so an, wie bei dem deutschen Ballspiele, also zwischen das Schlag- und das Fangmal, gebrauche das deutsche Ballholz und lasse übrigens die Regeln des Baseball gelten.

Als eine weitere Abänderung des Balles mit Freistätten dürfte auch der

b) **Prellball** anzusehen sein. Ein Spieler ist Schläger, die anderen sind seine Gegner. In der Mitte des Spielplatzes wird ein etwa fußlanges Holzstück auf einen Stein, in eine Grube ꝛc. gelegt (Fig. 6 A), so daß die kürzere Hälfte darüber hervorragt. Das aufliegende Ende dieses Prellholzes (dieses Wagebalkens) ist flach und breit, hat wohl gar eine Vertiefung, in welche der Ball gelegt wird. Der Schläger (B) thut mit einem schweren Ballholze einen gewaltigen Schlag auf das hervorragende Ende des Prellholzes, so daß der Ball hoch in die Luft fliegt. Die Spielgenossen stehen in einem Halbkreis oder auch im Kreis umher; jeder hat seinen Standort durch einen Stein ꝛc. bezeichnet und sucht den niederfliegenden

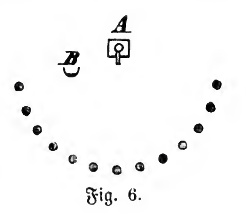


Fig. 6.

Ball aufzufangen. Wem dies gelingt, der löst den Schläger ab. Damit könnte das Spiel schon beendigt sein, allein es kann noch erschwert werden, wie folgt: Während die Spieler den Ball zu fangen suchen, muß der Schläger alle die Plätze mit seinem Schlagholze berühren, die frei geworden sind, oder er muß unterdessen nach einem bestimmten Male hin- und wieder zurücklaufen. Wird der Ball nicht aufgefangen, sondern nur aufgehoben, so kann der Schläger immer noch seinen Posten verlieren, dann nämlich, wenn er mit dem Balle getroffen wird, ehe er noch mit dem Berühren der Plätze fertig ist, bez. seinen Herlauf beendet hat, auch wenn der Ball eher zum Steine zurückgerollt wird, als er seinen Stab eingesetzt hat. — Das Prellholz werde, um Gefahr zu verhüten, an eine Schnur gebunden, damit es nicht fortfliegen kann.

* **Thorball.** (Ball-Laufspiel.)

(Das englische Kricket.)

Dies bei uns bekannte Spiel ist aus England herübergekommen, wird dort, sowie das Billard, ordentlich auf Regeln gebracht, selbst von den vornehmsten Personen um Guineen gespielt, und es ist eben deswegen alles abgewogen, gemessen und nach Regeln bestimmt. Es ist auch in der That ein vortreffliches Spiel, es läßt sich auch ohne Guineen von jung und alt spielen und verdient, selbst als Spiel um Geld, wenn Erwachsene nun einmal nicht anders spielen können, vor den Karten den größten Vorzug; denn hier ist das Geld doch wenigstens mit sehr reellem Gewinne für die Gesundheit angelegt. Passionierte Kricketspieler in England tragen bei diesem Spiele besondere Kleidung: Auffallend gefärbte Trikotjacken, Flanellbeinkleider, die mit einem breiten Gürtel befestigt werden, Beinschienen und Handschuhe zum Schutz, Strohhüte oder leichte Flanellmützen. Von dem deutschen Laufball unterscheidet es sich hauptsächlich nur durch das Thor, das von der einen Partei verteidigt wird, und durch die größere Entfernung, aus welcher der Einschenker den Ball dem sein Thor verteidigenden Schläger einzuschenken hat, aber eben deshalb ist jenes Spiel einer feineren Ausbildung teilhaftig geworden.

Werkzeuge. In England kosten sie, schön gemacht und auf besonderen Maschinen fabriziert, wohl eine Guinee (also etwa 20 Mark); wir Deutschen brauchen wenige Groschen dazu. Das zu dem steinharten Balle bestimmte grobe wollene Garn wird erst eine Nacht lang im Wasser geweicht, dann um ein rundes Stückchen Kork äußerst fest in einen Knäuel gewickelt, und dieser dann gebacken, wie oben S. 54 angegeben ist. Die

Schwere des gewöhnlich mit rotem Maroquinleder überzogenen Balles ist fünf und eine halbe Unze (also etwa 200 Gramm), sein Umfang genau 22 cm, mithin 8 cm im Durchmesser. So genau ist das zu nehmen. — Das Ballholz (Rakete, Klappe, Bat) muß für Erwachsene von festem, für die Jugend kann es von leichterem Holze sein (in der Regel ist es aus tüchtig gehämmertem Weidenholze gefertigt), etwa 1 m lang (noch bestimmter bis zur vollen Hüfthöhe des Spielers) und 10—12 cm breit. Seine Form siehe Fig. 7a und seine übrige Bearbeitung im Durchschnitte b. Es ist ein ziemlich massives Instrument, das unten schwach gewölbt, am Ende abgerundet, an der dicksten Stelle 3,5 cm dick ist und an seinem schmaleren Griffe mit gewichstem Bindfaden umwickelt wird. — Die Thore (Wickets, Pförtchen) können schön gedrechselt sein, aber man

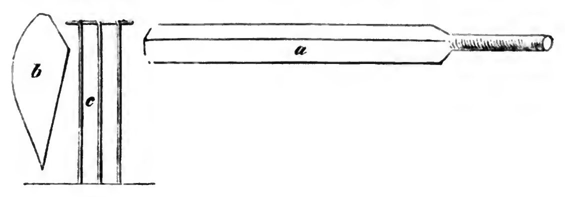


Fig. 7.

gebraucht auch nur Ruten, die man vom nächsten Zaune schneidet, siehe Fig. 7c. Ein solches Wicket, von drei gegabelten Ruten, das fest in den Boden gesteckt wird, ist gesetzmäßig 56 cm hoch, hat oben ein in ganz kleinen Gabeln liegendes Querholz (the Bail) von 15 cm Länge, auch deren zwei, welche sich auf dem mittelsten Wicketstabe begegnen. Die Ruten stehen so nahe beisammen, daß der Ball nicht zwischen ihnen durchgeworfen werden kann, ohne sie zu berühren.

Das Spiel ist von zweierlei Art, doppelt und einfach.

a) **Der doppelte Thorball** (double Wicket). Die Gesellschaft kann nicht wohl unter 8, am bequemsten 12, aber auch mehr Personen stark sein. Sie teilt sich, wie bei dem deutschen Ballspiel, durchs Los oder nach Übereinkunft in zwei an Zahl und Fertigkeit gleiche Parteien. Dann wird gelost, etwa nach Anhang I., welche Partei zuerst ins Spiel gehen, also den Anfang machen soll. Die Thore werden auf einem mög-

lichst ebenen Platze, der mit kurzem Rasen überzogen oder auch ganz kahl und fest sein kann, 30—33 Schritte weit voneinander in den Boden gesteckt, so daß sie gleichlaufend sind; sie gelten als zwei Festungen, welche von der einen Partei gegen die andere zu verteidigen sind. Die Verkehrsstraße zwischen den beiden Festungen kann nur dann ohne Gefahr von jener benutzt werden, wenn die Angriffsmittel der letzteren vorübergehend entfernt sind. Man sehe Fig. 8 X, Y. Man reißt in den Boden die 1 m lange Rollgrenze o o (Bowling crease) mit ihren zurücklaufenden Seitengrenzen o n, und innerhalb der beiden Thore 1,14 m von ihnen abwärts, oder etwas mehr als die Rakete lang ist, die beiden Schlaggrenzen m m. Nach diesen Vorbereitungen mag das Spiel angehen.

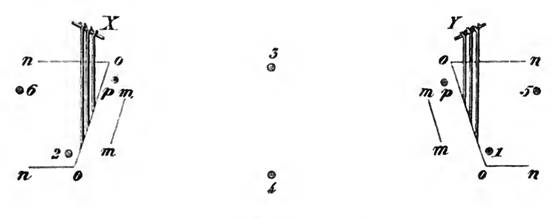


Fig. 8.

Wir nehmen hier jede Partei zu 6 Personen an, nämlich a b c d e f und 1 2 3 4 5 6. Jene sollen zuerst ins Spiel gehen, also den Ball schlagen, um Punkte zu machen. Zu dem Ende stellen sich zwei von ihnen, z. B. a und b (gewöhnlich nimmt man die besten Schläger nicht zuletzt), jeder „Batsmann“ (Batter) mit einer Rakete versehen, in die beiden Schlagräume also zwischen o o und m m, seitwärts neben ihr Thor, folglich jeder auf eine der Stellen p. Die übrigen 4 Personen ihrer Partei haben jetzt nichts zu thun außer einer, die das Kerbholz zum Einschneiden der Punkte führt; sie geben Achtung, daß kein Verstoß gegen die Spielregeln vorkommt, wenn nicht besondere Schiedsrichter und Unparteiische hierzu ernannt sind, welche dann in der Nähe des Thores sich befinden. Ihre Gegner aber gehen in die Stellen 1 2 3 4 5 6. Die Personen 1 und 2, welche in der Rollgrenze stehen, rollen den Ball etwa wie eine Kegelkugel — es wird sogar bestimmt, daß die

werfende Hand nicht über Schulterhöhe sich erheben darf — an dem Boden hin nach den Thoren, nämlich 2 nach Y und 1 nach X, in der Absicht, dieselben zu treffen. Dies geschieht mit aller Schnelligkeit und ziemlicher Kraftanwendung. Die beiden Schläger a und b aber sind gleichsam die Thorwächter und suchen den Ball jedesmal mit den Raketen davon zurückzuschlagen und so aus den Händen der Gegenpartei 1—6 zu bringen. So oft einer den Ball fortschlägt, oder überhaupt so oft der Ball aus den Händen der Gegner 1—6 fortkommt und erst wieder herbeigeschafft werden muß, wechseln a und b ihre Plätze. a läuft auf den bisherigen Schlagplatz des b und dieser auf den des a. Ist der Ball weit genug entfernt, so suchen sie dies mehrmals zu wiederholen; denn für jede Abwechselung schneidet ihre Partei a—f einen Punkt ins Kerbholz. Dagegen bemühen sich ihre Gegner, sobald als möglich den a oder b vom Schlage abzubringen; dies kann auf mancherlei Art geschehen und soll in der Folge angegeben werden. Verliert wirklich a oder b den Schlag, so tritt einer ihrer Mitspieler, z. B. c, an seine Stelle, und man spielt wie vorhin weiter. Auf diese Art kommt ein Schläger nach dem anderen vom Spiel ab und wird so lange von den anderen, noch nicht am Schlage gewesenen ersetzt, bis von a—f keiner mehr übrig ist. Sind so die beiden letzten Schläger in Arbeit, und es verliert einer von ihnen den Schlag, so gehen beide ab, weil zum Ersatze des einen keiner mehr da ist, und die Partei a—f hat ihren ersten Gang geendigt. Jetzt gehen die Gegner 1—6 ins Spiel, um sich Punkte zu verschaffen, und a—f treten an die bisherigen Plätze derselben. So geht das Spiel fort, wie vorhin. Haben 1—6 den ersten Gang gemacht, so kommen dann a—f wieder ans Spiel und machen den zweiten u. s. w. Die Zahl der zu machenden Punkte kann allenfalls zu Anfange des Spieles festgesetzt werden, auf 36, 44, ja bis 101, wenn viele Spieler da sind, und es kommt darauf an, welche Partei sie in den wenigsten Gängen und mit den wenigsten Schlägen voll hat. Weit gewöhnlicher und besser ist es aber, die Zahl der Punkte gar nicht, hingegen die Zahl der Gänge jeder Partei festzusetzen, wobei dann diejenige gewinnt, welche in einem, zwei oder mehreren Gängen die meisten Punkte zustandebringt.

Jetzt werden folgende Gesetze über den Verlust des Schlages verständlich sein. Der Schläger kommt vom Schlag ab:

1) wenn der gerollte Ball sein Thor berührt, so daß das Querholz herabfällt oder eine Rute aus dem Boden herausfährt (wenn man lieber will, überhaupt, wenn der Ball das Thor nur berührt),

2) wenn der zurückgeschlagene Ball in die Luft springt und von einem der anderen Partei gefangen wird,

3) wenn das Querholz von einem der Gegner mit dem Ball in der Hand herabgestoßen oder durch einen Wurf mit demselben herabgebracht wird, während der Schläger nicht in der Schlaggrenze steht oder die Rakete nicht hinein hält (dies ist häufig der Fall, wenn die Schläger die Plätze wechseln und nicht schnell genug ankommen; oder wenn der Schläger nach verfehltem Schlag aus dem Schlagplatze gesprungen ist, oder sich vergißt und die Rakete nach dem Schlage nicht schnell genug in den Platz niederstößt),

4) wenn der Schläger von seinem Platze läuft, um das Fangen des aufgeschlagenen Balles zu hindern,

5) wenn sein Gehilfe den Ball in die Luft geschlagen hat, und er schlägt ihn noch einmal, oder der so geschlagene Ball berührt sein Thor,

6) wenn er den gerollten Ball mit der Hand berührt oder aufnimmt, ehe er still lag,

7) wenn er sein Bein gebraucht, um den Ball vom Thore abzuhalten, es sei durch Stoßen oder bloßes Vorsetzen, und der Ball dann wirklich an das Bein kommt,

8) wenn er durch Unvorsichtigkeit bei dem Schlagen das Thor mit der Rakete berührt oder gar das Querholz herabschlägt.

Wenn bei dem Wechseln der Plätze die Schläger schon nebeneinander weggelaufen sind, und es wird von den Gegnern das Querholz von einem Thore herabgestoßen, so ist derjenige vom Schlag, der nach demselben hinläuft. Sind sie aber noch nicht nebeneinander vorbei, so ist der vom Schlag, der das berührte Thor verließ.

Gesetze und Regeln für die Spielenden: a) für die Schläger.

1) Wenn der Ball den Gegnern aus den Händen gekommen, aber nur wenig entfernt ist, und die Schläger wollen wechseln, so darf derjenige, dessen Thore der Ball am nächsten liegt, nicht gleich zu dem anderen laufen, sondern muß warten, bis der andere Schläger fast an seinem Platz angekommen ist. Warum? das lehrt die Praxis.

2) Er darf die Rakete nicht vor das Thor halten, wenn der rollende Ball kommt, ebensowenig darf er selbst davortreten. Die Rakete muß, zum Schlage bereit, von dem Boden in die Höhe gehalten werden, sobald der Rollende, welcher vom anderen Thore den Ball herüberrollen will, ruft: „Achtung! (play!)“

3) Er darf nicht mit der ganzen Länge der Rakete an dem Boden durchstreifen, sondern muß einen ordentlichen Schlag, aber nur einen einzigen, nach dem Balle thun.

4) Wenn er nach dem Balle schlägt, so kann er zwar infolge der Heftigkeit des Schlages aus dem Schlagplatze weichen; er muß aber augenblicklich Hand, Fuß oder Rakete wieder ins Mal stellen; denn wenn der Rollende, oder sonst ein Gegner, den Ball schnell erhascht und damit das Querholz herabstößt, ehe er die Hand, den Fuß oder die Rakete im Male hat, so ist er vom Schlag ab. Aber sobald der gerollte oder geschlagene Ball wieder in den Händen des Rollenden ist, und er, der Schläger, die Hand, den Fuß ꝛc. schon wieder im Male gehabt hat, braucht er dann nicht mehr seine Stelle zu halten, bis wieder gerufen wird: „Achtung!“

Man macht es auch wohl bei diesem Spiele zum Gesetz, daß der Schläger vor dem Schlage mit dem Ballholze die etwa 1¼ m vom Thor entfernte Schlaggrenze berühren muß, daß die Hand oder der Fuß nichts gilt, sondern daß man mit der Rakete nach dem Schlag an den Boden niederstoßen muß; thut man das später, als der Rollende das Thor mit dem Ball in der Hand oder durch Werfen berührt, so ist man vom Schlag ab. Dies scheint mir noch besser.

5) Hat der Ball von dem Gegenüberstehenden einen Schlag erhalten, daß er wieder auf das Thor fliegt, woher er kam, und das Querholz herabstreift, so ist der dabeistehende Schläger vom Schlag; er hat daher das Recht, einen solchen Ball auf alle Art, selbst mit seinem Körper, abzuhalten.

6) Wenn der Ball aufgeschlagen ist und die Gegner ihn fangen wollen, so können es die Schläger auf alle Art verhindern; nur darf weder die fangende Person, noch der Ball berührt werden.

b) Für die Gegner:

1) Die Personen in 3, 4, 5, 6 sehen darauf, daß sie den aufgeschlagenen Ball fangen, und, was fast stets der Fall ist, ihn so schnell als möglich in die Hände der Rollenden schaffen. Sie müssen daher den Ball gut in die Hände werfen; denn hierdurch wird das Wechseln der Plätze gehindert.

2) Die Rollenden in 1 und 2 dürfen den Ball nur rollen, aber nicht werfen; denn ein auf das Thor geworfener Ball ist ungültig. Sie müssen den Ball, wenn er heranrollt, auf alle mögliche Art und schnell aufhalten, um womöglich das Thor eher damit zu berühren, als der Schläger seine Rakete ins Mal stößt.

3) Bei dem Abrollen müssen sie einen Fuß innerhalb der Rollgrenze n n o o haben, sonst ist der Ball ungültig.

4) Sie können den Schlägern befehlen, auf welcher Seite des Thores sie schlagen sollen.

Da dieses an sich einfache und nur infolge der zu gebenden Regeln anscheinend schwer auszuführende Spiel von GutsMuths seiner ersten anfänglichen Ausbildung nach beschrieben worden ist, so habe ich den ursprünglichen Text schon um seines geschichtlichen Wertes, noch mehr aber um der gegen jetzt immerhin einfacheren Ausführungsweise des Spieles willen nicht abzuändern gewagt, halte es aber für Pflicht, das Spiel noch nach der jetzigen Betriebsweise zu beschreiben, die allerdings wieder in Deutschland eine andere ist, als in ihrem Mutterland England. Ich werde, da die deutsche Weise doch noch einfacher und weniger kostspielig ist, diese nach Dr. Koch und Dr. Clasen geben, daneben aber des Spieles in seiner echten, also englischen Entwickelungsweise nach F. W. Racquet gedenken, welche drei Autoren in ihren Texten übrigens fast wörtlich übereinstimmen.

Bemerken muß ich noch zum voraus, daß sich niemand durch die Wiedergabe der Regeln von diesem Spiel abschrecken lassen möchte, und daß zum Spiele 22 Genossen in 2 Parteien mit je einem unparteiischen Schiedsrichter und Schriftführer, sodann 2 Thore, mindestens 2 Schlaghölzer und 3—4 Bälle erforderlich, bez. wünschenswert sind. Ins Spiel gehen von der Schlagpartei nur 2 Schläger und ein Unparteiischer, während die übrigen nur dem Verlaufe des Spieles zusehen, so

lange, bis auch sie an die Reihe kommen; von der Fang- oder Feldpartei aber alle, nämlich 1 Einschenker, 1 Thorwart, 1 Hintermann, 1 Unparteiischer, während die übrigen dieser Partei auf dem Feld umher als Aufpasser zum Fangen des geschlagenen Balles bereit stehen.

1) Der Ball soll nicht über 180 g und nicht unter 165 g wiegen, nicht mehr als 24 cm und nicht weniger als 23 cm im Umfange halten. Vor jedem neuen Gange kann jede Gespielschaft einen anderen Ball oder wenigstens ein Wechseln der Bälle verlangen. Der Ball ist aus Leder gefertigt [in England meist mit einem Kern aus gepreßtem Kork], hartelastisch, damit er sowohl vom Einschenker mit größter Sicherheit bedient, als auch vom Schläger nach jeder Richtung hin sicher geschlagen werden kann.

2) Das Schlagholz [Klappe, Rakete] darf nur 1 m lang und am breiten Ende 10,3 cm breit, auch muß es hier abgerundet und sein Griff handgerecht umwickelt sein.

3) Die Thore [Stände] überragen den Boden um 70 cm; ihre 3 Stäbe sind gleich stark und so eng (d. i. etwa 7 cm weit) nebeneinander gestellt, daß der Ball nicht hindurch kann. Die beiden ganz lose und quer auf ihnen liegenden Hölzer (Barren) sind zusammen 20,5 cm lang. Die Thore sind gleichlaufend und 20 m voneinander entfernt. Ist der Boden um sie her durch Regenwetter naß geworden, so können sie mit Einwilligung beider Gespielschaften auf eine trocknere Stelle versetzt werden. Das Ebnen des Platzes mittels Stampfens oder Abmähens ꝛc. oder das Ausfüllen von Vertiefungen durch Sand oder Sägespäne darf nur vor Beginn eines jeden Spieles, niemals während des letzteren geschehen; höchstens ist es dem jeweiligen Schläger gestattet, mit dem Schlagholz am Schlagmale den Boden festzuschlagen, und dem Einschenker, etwaige Löcher im nassen Boden durch Sägespäne auszufüllen.

4) Das Schock- oder Schleudermal [die Einschenklinie], welches nach Fig. 9 als Verlängerung des Thores erscheint und 2 m lang ist, hat an seinen Enden ebenfalls nur eingeritzte, rechtwinkelig angesetzte Schenkel (o n) von $^1/_2$ m Länge. Über alle diese Linien wird zu ihrer besseren Sichtbarhaltung Kreide oder Kalk gestreut.

5) Das Schlagmal [die Auslauflinie] liegt 1,2 m (nach Koch 1,25 m) vom Thor entfernt ist und mit diesem gleichlaufend. Es darf länger, aber nicht kürzer als das Schockmal

sein (mm in Fig 8 ist also für das jetzige Kricket nicht richtig gezeichnet).

6) Der Einschenker (Aufschenker, Aufgeber) steht beim Einschenken mit einem Fuße hinter dem Schockmal, aber immer innerhalb der Seitenlinien, sonst ruft der Unparteiische: „Kein Ball!“ Er muß [4 Bälle d. i. ein „Über“] einen „Umgang“ von 5 Bällen einschenken, ehe er an das andere Thor gehen darf. Letzteres darf er in demselben Gange zweimal thun. Kein Einschenker darf mehr als zwei „Über“ hintereinander einschenken (was auch selten vorkommen wird). Der Einschenker kann den Schläger, von dessen Stand aus er einschenkt, an die Seite des Standes verweisen, die ihm paßt. Sobald er eingeschenkt hat, spielt er auch an seinem Thore den Thorwart. Der Ball muß in England geschleudert, in Deutschland, z. B. in Braunschweig, geschockt werden, wenn der Unparteiische nicht rufen soll: „Kein Ball!“ Hierin liegt der Hauptunterschied zwischen dem echten Kricket und der GutsMuthsschen Weise oder der „Braunschweiger Abart“, wie sie eben von Dr. Koch beschrieben ist. [Beim Schleudern (dem sog. Rundarmwurf) wird der Ball fest in die Hand genommen, der Arm gestreckt nach hinten geschwungen, so daß der Ball nach außen in der Hand liegt, dann weiter in einem Halbkreise von hinten nach oben und vorn, so daß er vor dem gegenüberliegenden Thor einmal auf dem Boden aufschlägt und womöglich das Thor selbst streckt, so daß die auf ihm liegenden Hölzer herabfallen oder auch einer der Thorstäbe umkippt. Da der Ball in solchem Fall eine größere Wucht hat, so müssen wenigstens immer diejenigen 2 Schläger, welche in das Spiel eintreten, mit ledernen Beinschienen für ihre linken Kniee und nebst dem Thorwart oder Auffänger mit Handschuhen, die einen Kautschuk- oder Lederüberzug haben, ausgerüstet sein, während die übrige Kleidung am besten aus Flanellbeinkleidern und -Hemden mit den nötigen Abzeichen für jede Partei besteht.] Beim Schocken sucht der Einschenker ebenfalls das Thor des Schlägers vom gegenüberliegenden Male zu treffen. Der Ball wird gefaßt und geworfen wie etwa die Kegelkugel, doch darf sie nicht auf dem Boden hinrollen (sonst gilt es einen unehrenhaften „Truler“), wohl aber kann er entweder in einem Schwung auf das Thor zufliegen, oder den Boden vor ihm einmal — das ist das Normale —, sogar zwei- und dreimal berühren. Auch kann hierbei der Einschenker einen kleinen Anlauf nehmen (in England

nicht), darf aber das Schockmal nicht überschreiten. Bei den Bällen, welche die Erde einmal berühren, kommt es sehr darauf an, ob sie nahe vor dem Thore des Gegners aufspringen, „kurze Setzer", oder weiter davon ab, also „weite Springer" sind; ob sie langsam oder schnell fliegen, ob sie in gerader Richtung auf die Thore zufliegen oder seitwärts davon aufspringen, doch in schräger Linie, so daß sie das Thor immer noch treffen. Letzteres bewirkt der Einschenker, indem er dem Ball eine Drehung mitgiebt. Zwischen diesen verschiedenen Bällen muß er möglichst abwechseln, um den Schläger unsicher zu machen. Nach 5 Bällen [nach 4], also nach beendigtem „Umgange" [oder „Über"] beginnt der andere Einschenker vom gegenüberliegenden Thor aus einzuschenken. Vor dem ersten Ball in jedem Umgange ruft der Einschenker, wenn es nötig ist, den Schläger aufmerksam zu machen, „Achtung!"

Weite Bälle entstehen dann, wenn der eingeschenkte Ball über den Kopf des Schlägers, oder so weit von ihm hinwegfliegt, daß er ihn nach der Ansicht des Unparteiischen nicht hätte schlagen können. Versucht jedoch der Schläger nach dem Balle zu schlagen, so gilt der Ball nicht für weit. Ist ein weiter Ball „gemacht", oder auch nach den beiden vorigen Regeln „Kein Ball!" vom Unparteiischen gerufen worden, so darf der Schläger soviel Läufe machen, als er kann, ohne „abgelaufen" (s. Schläger) zu werden. Diese Läufe zählen jedoch nicht für ihn, sondern unter den Fehlbällen für seine Partei. Läuft der Schläger nicht, so erhält seine Gespielschaft in diesem Falle trotzdem einen Lauf, der aber nicht zu machen, sondern nur unter den Fehlbällen anzuschreiben ist. — [In England gestaltete sich die Sache ein wenig anders. Sobald ein „weiter" und billigerweise vom Schläger nicht zu erreichender „Ball" geschleudert ist, so hat der Unparteiische der schlagenden Partei einen „Lauf" zuzuerkennen, der unter der Rubrik „Weiter Ball" aufgezeichnet wird. Ein „weiter Ball" wird nicht mit in das „Über" gerechnet. Wenn dagegen der Schläger doch versucht hat, den Ball zu treffen, so wird gar nichts angerechnet. Wenn der Einschenker „keinen Ball" macht, so kann der Schläger (mit seinem Partner) soviel Läufe (runs) machen, als er nur kann, und nicht anders „außer Spiel" gesetzt oder „abgelaufen" werden, als dadurch, daß er noch nicht wieder innerhalb seines Standes am Thor ist, wenn ein Genosse der Feldpartei die Hölzer eines Standes mittels des Balles herabwirft. Sollte

auf diese Weise sich kein Lauf erzielen lassen (z. B. wenn der ungehörig geschleuderte Ball sofort aufgehalten wird, anstatt erst auf dem Boden hinzurollen), so soll ein Lauf je nachdem unter der Rubrik „Kein Ball!“ oder „Weiter Ball“ angerechnet werden. Berührt der Ball erst irgend einen Teil der Kleidung oder der Person des Schlägers, ausgenommen seine Hände, so hat der Unparteiische einen „Beinball“ anzusagen.]

7) Der Schläger ist „ab“, d. i. „außer Spiel“ (er hat einem anderen seiner Partei Platz zu machen), wenn durch den Ball eines der Hölzer gefallen oder ein Stab aus der Erde gestoßen, oder zu Falle gebracht worden ist; wenn ein Ball von einem Schlage des Schlagholzes oder der Hand, ehe er die Erde berührt, [in England selbst dann, wenn er nicht mit den Händen, sondern mit den Armen und der Brust] getroffen bez. gefangen wird; wenn er beim Schlagen oder in irgend einem anderen Augenblick, während der Ball im Spiel ist, mit beiden Füßen über das Schlagmal hinausgeht, und dabei sein Thor von einem Gegner „gestreckt“ (umgeworfen) wird, es sei denn, daß er sein Schlagholz im Male halte; wenn er selbst beim Schlagen, z. B. durch einen Teil seiner Kleidung, sein Thor streckt; wenn unter irgendwelchem Vorwand einer der Schläger es hindert, den Ball fangen zu können; wenn er den Ball absichtlich zweimal schlägt; wenn sein Thor, während er läuft, von einem der Gegner (Einschenker oder Thorwart) entweder mit dem Ball oder mit der Hand, in der er den Ball hält, oder mit demselben Arm umgestoßen wird, ehe er selbst das Schlagholz, die Hand oder den Fuß in das Schlagmal auf die Erde halten kann (sind aus Zufall, Nachlässigkeit ꝛc. beide Hölzer nicht auf dem Thor, so muß von dem betr. Gegner wenigstens ein Stab gestreckt werden); wenn er, ohne von der Gegenpartei aufgefordert zu sein, den „Ball im Spiel“ berührt oder aufnimmt; wenn er mit irgend einem Teile seines Körpers einen Ball aufhält, der nach der Meinung des Unparteiischen (auf des Einschenkers Seite) in gerader Linie auf des Schlägers Thor zugeworfen war und es getroffen haben würde. Wenn die beiden Spieler sich bereits im Laufe gekreuzt haben, so ist der ab, der auf das unterdessen gestreckte Thor zuläuft, sind sie aber noch nicht aneinander vorüber, so ist der ab, der das gestreckte Thor soeben verließ. — Wenn der Ball getroffen ist, so darf der Schläger sein Thor mit seinem Schlagholz oder mit einem Körperteile schützen, nur nicht mit den Händen. — Zwischen dem Thor und

dem Schlagmale macht sich der Schläger ein Schlagzeichen, unmittelbar vor letzterem derart, daß, wenn er das Schlagholz senkrecht auf das Zeichen hält, für den Einschenker am gegenüberliegenden Thore durch dasselbe die beiden „Außenstäbe", also, vom Schläger weg gerechnet, der 2. und 3. Stab seines Thores verdeckt sind. Dadurch wird es ihm möglich, genauer zu beurteilen, inwieweit die Richtung des herankommenden Balles seinem Thore gefährlich ist oder nicht. „Außenstäbe" sind die beiden Stäbe, welche vom Schläger am entferntesten sind, der „Innenstab" ist der ihm zunächst stehende; ein Außenstab ist somit immer der mittelste der 3 Stäbe, der „Mittelstab". — Die Aufgabe des Schlägers ist somit eine doppelte, sein Thor gegen den Ball durch Vorhalten des Schlagholzes zu verteidigen, sodaß jener an diesem abgleitet, noch besser aber gute und viele Schläge zu thun, ohne der Gegenpartei Gelegenheit zum leichten Fangen des Balles zu geben, um dadurch für seine Partei möglichst viel Läufe zu machen. Seine Stellung vor dem Thore nimmt er in der Weise, daß er, wenig gebückt, den rechten Fuß dicht am Schlagmale gleichlaufend mit dem Thore niederstellt, den linken Fuß aber im rechten Winkel vorsetzt, und um sich zu vergewissern, daß er weder zu weit vorn steht (dadurch würde er ja möglicherweise noch den Ball vom Thore zurückhalten, was verboten ist), noch einen Teil seines Thores ungedeckt läßt, stößt er sein Schlagholz in das „Schlagzeichen" nieder [in einem Winkel zum Boden von etwa 60°]. Aus dieser Stellung kann er, sich streckend und den rechten Fuß möglichst feststehen lassend, vom Thore her nach den meisten Bällen ohne Gefahr für sein eigenes Thor schlagen. Er darf den Ball schlagen, wie weit und wohin er nur will, womöglich in eine Lücke des Feldes, wo also kein feindlicher Fänger steht, um desto mehr Läufe zum anderen Schlagmale hin und wieder zurück machen zu können. Gegen besonders gefährliche Bälle, z. B. gegen solche, die auf seinen Innenstab gerichtet sind, wird er sich nur verteidigen, indem er vor das Thor sein Schlagmal hält und sie von demselben abgleiten läßt; andere Bälle wird er möglichst weit fortzuschlagen suchen. Als allgemeine Regel für das Schlagen gilt jedoch, daß das Schlagholz meist nur mit dem rechten Handgelenke geführt wird, die linke, am Ende des Griffes fassende Hand nur leitet, während bei weiten Bällen beide Hände den Schlag ausführen, und daß jeder Ball nach der Seite hin geschlagen werden

muß, von woher er kommt, rechts heranfliegende Bälle rechts hin, von links herabkommende links hin. Hat der Einschenker den Ball ziemlich weit links hin geworfen, so daß das Thor außer Gefahr erscheint, so empfiehlt es sich für den Schläger, den Ball mit einem kleinen Ausfalle nach vorn schräg weg auf die linke Seite zu schlagen; das ist dann „ein Schräger". Die Güte der Schläge wird gemessen durch die Anzahl Läufe, die der Schläger nach erfolgtem Schlage von einem Schlagmale zum anderen machen kann, ehe der Ball von den Aufpassern im Felde nach einem der beiden Thore hat zurückgeworfen werden können. Der Schläger muß sich also vorsehen, daß nicht der Ball von den Aufpassern (die ja nur darauf lauern, denselben zu fangen) eher ans Thor gebracht oder geworfen wird, als er selbst an demselben ankommt und seinen Fuß oder sein Schlagholz in das Schlagmal setzt; sonst wäre er „abgelaufen". Auch kann es ihm begegnen, daß er „abgebarrt" wird, wenn z. B. der Thorwart unmittelbar nach dem Einschenken den Ball, den der Schläger durch einen weiten Ausfall (wobei er das Schlagmal verläßt) vergeblich zu treffen sucht, schnell in die Hände bekommt und damit das Thor umstößt, ehe der Schläger wieder zurück ist. Der Schläger darf nicht zu lange überlegen, ob er wagen soll, zu laufen; er muß wissen, daß, wer nichts wagt, auch nichts gewinnt. Anderseits muß er sich stets bewußt sein, daß der Schutz des Thores seine erste Aufgabe ist. Stets darf er sein Laufen so lange fortsetzen, bis der Ball in der Hand des Einschenkers „zur Ruhe gekommen" ist. Ist der Ball damit „außer Spiel", so hören die Läufe auf; es tritt also eine kleine Unterbrechung ein, bis der Einschenker den Ball zurückerhalten hat und zu neuem Schocken (Schleudern) ansetzt. Der **Schläger am anderen Thor**, der zunächst nicht zu schlagen, sondern nur zu laufen hat, verfolgt aufmerksam das Spiel, um sofort zu einem Laufe fertig zu sein, sobald eine Miene des Schlägers am anderen Thor oder sein Ruf „Laufen!" dazu auffordert. Beide Schläger laufen stets gleichzeitig, damit auch solche Schläge ausgenutzt werden können, nach denen sich ein oder drei oder fünf Läufe machen lassen. Nach einer ungeraden Zahl von Läufen tritt natürlich ein Wechsel der Schläger an den Thoren ein, denn der Schläger, z. B. a am Thor A kommt nach einmaligem Lauf ans Thor B und umgekehrt. Das ändert am Spiele nichts, denn der Einschenker der Gegen-

partei am Thore B bedient ja ohne Rücksicht auf den Schläger das Thor A fünf- [vier-] mal nacheinander. Kein Schläger darf mehr als 20 Läufe machen; hat er die gemacht, so tritt er sofort aus. In solchem Fall, oder wenn einer der beiden Schläger „abgekommen" ist, entsendet der Kaiser der betreffenden Partei, der übrigens mit zuerst schlägt, einen neuen Schläger, bis alle Schläger der Partei am Schlage gewesen sind. Nachdem auf diese Weise schließlich der elfte seinen Schlag gethan, so müssen, sobald einer dieser beiden letzten Schläger abkommt, beide gleichzeitig ihren Posten verlassen, und der andere wird als „nicht ab!" im „Kerbholze" verzeichnet. Es erhält nun die Gegenspielgesellschaft den Schlag, jene aber das Feld. Zu bemerken ist noch, daß, wenn der Ball gefangen ist, mit dem Schlagholz oder mit der Hand, ehe er den Boden berührt, kein Lauf gerechnet wird, oder wenn der Schläger „abgelaufen" ist, der Lauf nicht mit gilt, den er und seine Mitspieler versuchten. Wird gerufen: „Ball verloren!", so erhält der Schläger sechs Läufe, die er also nicht zu laufen braucht; hat er aber, ehe das gerufen wurde, schon mehr Läufe gemacht, so sollen alle für ihn gelten, die er bis dahin gemacht hat. Ist der Ball schließlich in des Thorwarts oder Einschenkers Hand zur Ruhe gekommen, so ist es dem Einschenker, sobald er von neuem einzuschenken im Begriff ist, erlaubt, den Schläger seines Thores, wenn er über das Schlagmal hinausgeht, abzubringen, falls er nicht wenigstens das Schlagholz, den Fuß oder die Hand auf den Boden im Schlagmale hält. Der Schläger darf sein Thor nicht verlassen und nachher zurückkommen, um seinen Gang zu vollenden, nachdem erst ein anderer daran gewesen ist, wenigstens nicht ohne Einwilligung der anderen Gespielschaft. Ein Ersatzmann zum Schlagen oder Laufen darf eben nur mit Einwilligung dieser eintreten; sein Spiel unterliegt denselben Regeln wie das des Schlägers, er setzt das Spiel nur für diesen fort. Die andere Gespielschaft ist sowohl in bezug auf die Person des Stellvertreters als auch in bezug auf den Platz, den er einnehmen soll, zu fragen.

8) Der Thorwart [Auffänger], gewöhnlich der Kaiser selbst, wenn er nicht Einschenker ist, steht hinter dem Thor und muß alle Bälle, die der Schläger durchläßt, auffangen, aber nicht eher, als bis der Ball am Thore vorübergekommen ist, darf sich überhaupt nicht bewegen, solange der Ball noch

in der Hand des Einschenkers ist; er darf auch den Schläger durch kein Geräusch belästigen; und wenn er mit irgend einem Teile seines Körpers über oder vor dem Thor ist, soll der Schläger, auch wenn das Thor getroffen ist, nicht „ab“ sein. Fängt der Thorwart den Ball nicht auf, so darf der Schläger, bis er den Ball zurückerhält, soviel Läufe als möglich machen. Deshalb wird der Thorwart noch in seinem Geschäft unterstützt durch einen 5—6 Schritt hinter ihm stehenden „Hintermann“ [eine Deckung]. Thorwart kann der Einschenker gleichzeitig sein, sobald er eingeschenkt hat, und kann also, wenn ihm von einem Fänger (Aufpasser) der Ball zugeworfen wird, damit das Thor strecken; ebenso kann ja der Einschenker auf seinem Posten stehend, den Schläger „abfangen“, wenn dieser den Ball durch einen Schlag gerade wieder zu ihm hintreibt. Hat der Einschenker alle seine Bälle (also 5) eingeschenkt, so kann er zwar abtreten, kann aber auch, falls er demnächst wieder einschenken soll, einstweilen als Thorwart am Thore verbleiben.

9) Die Aufpasser oder Fänger [die Feldpartei], aus denen die Einschenker und Thorwarte hervorgehen, haben den geschlagenen oder nicht getroffenen Ball, noch ehe er die Erde berührt, so oft und so schnell als möglich zu fangen und dem Thorwart oder dem Einschenker zurückzuwerfen, damit die Schlagpartei nicht viel Läufe erhält. Die Stellung der Aufpasser ist je nach der Eigenart der Schläger und Einschenker verschieden zu nehmen. Hauptsache ist für sie, die Bälle nicht weit von den Thoren sich entfernen zu lassen, also schnell zu fangen. Bei einem neuen Umgange müssen sie ihre Stellen entsprechend um das andere Thor herumnehmen. Hält ein Aufpasser den Ball mit seinem Hut auf, so gilt der Ball als „außer Spiel“, und die andere Partei erhält 4 Läufe gutgeschrieben; sind schon von dieser Läufe gemacht, so erhält sie trotzdem nur 5. Die Feldpartei teilt sich in solche, die rechts vom Schläger, d. i. auf der An-Seite, und in solche, die links von ihm, d. i. auf der Ab-Seite, stehen. Wenngleich der schwere Ball ein sicheres Treffen ermöglicht, so ist doch fortwährend gegenseitige Unterstützung der Aufpasser eine Vorbedingung des Erfolges; so muß z. B. der nächste Mitspieler dieser Partei sich schnell hinter den Thorwart oder Einschenker begeben, um den Ball doch noch aufzufangen, wenn er an diesem vorbeischlagen sollte, damit nur ja die Schläger nicht viel Läufe machen

können. Auch muß es zum guten Tone gehören, auf dem Spielplatze vollste Gerechtigkeit walten zu lassen; hat z. B. der Schläger den Ball getroffen, so kommt die Ehre des Fangens dem Aufpasser zu, der dem fallenden Ball am nächsten steht, und niemand darf sie ihm streitig machen, wenn er sich das Recht dazu durch den Ruf „ich fange“ eigens erworben hat. Selbstverständlich stellt der Kaiser nach jedem Umgange seine Aufpasser um das andere Thor entsprechend auf, da ja der mit jedem Umgange von ihm ernannte Einschenker vom gegenüberliegenden Thor einschenkt. [In E. darf der betr. Kapitän die Feldpartei nur nach den Wünschen der Schläger aufstellen.] In Fig. 9 (S. 116) ist die Aufstellung geordnet nach den rechts schlagenden und rechts einschenkenden Spielern.

10) Der Kaiser der Schlagpartei bestimmt die Reihenfolge der Schläger (er selbst kann auch Schläger sein) nach ihrer Güte und ernennt den Unparteiischen; der der Fangpartei bestimmt den Einschenker — die besten kommen zuerst an die Reihe — und den Thorwart; eine dieser Rollen, oder auch nacheinander beide, kann er selbst übernehmen. Hinsichtlich der Reihenfolge des Einschenkens herrscht keine strenge Gesetzmäßigkeit, so daß gewöhnlich nur die geübteren Spieler zu Einschenkern gemacht werden, und zuerst die beiden besten abwechselnd je 4 Gänge einschenken. Doch darf nie während eines Umganges ein Wechsel der Einschenker stattfinden. Sodann sucht sich der Kaiser dieser Partei die Aufpasser nach ihrem Geschicke heraus und verteilt sie auf dem Felde nach seinem Gutdünken. Ebenso ernennt er einen Unparteiischen.

11) Die Entscheidungen der Unparteiischen gelten während des Spieles für jeden Fall; letzteren zu widersprechen ist nicht nur störend, sondern auch unanständig. Sie nehmen — einer an jedem Thor — Aufstellung einige Schritte seitwärts vom Thor, links vom Schläger; sie entscheiden aber auch nur über das, was an ihrem Thore vorgeht. Im Falle jedoch, daß der Unparteiische am Thore des Einschenkers nicht genau genug hat sehen können, um sicher zu entscheiden, ob ein Ball richtig gefangen ist ꝛc., kann er sich an den anderen Unparteiischen wenden, dessen Urteil dann entscheidet. [In E. steht dies einem jeden Unparteiischen zu.] Die Unparteiischen stellen — besonders für Wettspiele — die Thore auf [sie dürfen deshalb niemals Wetten eingehen] und lassen beide Gespielschaften losen, um zu wissen, welches die Schlag- und

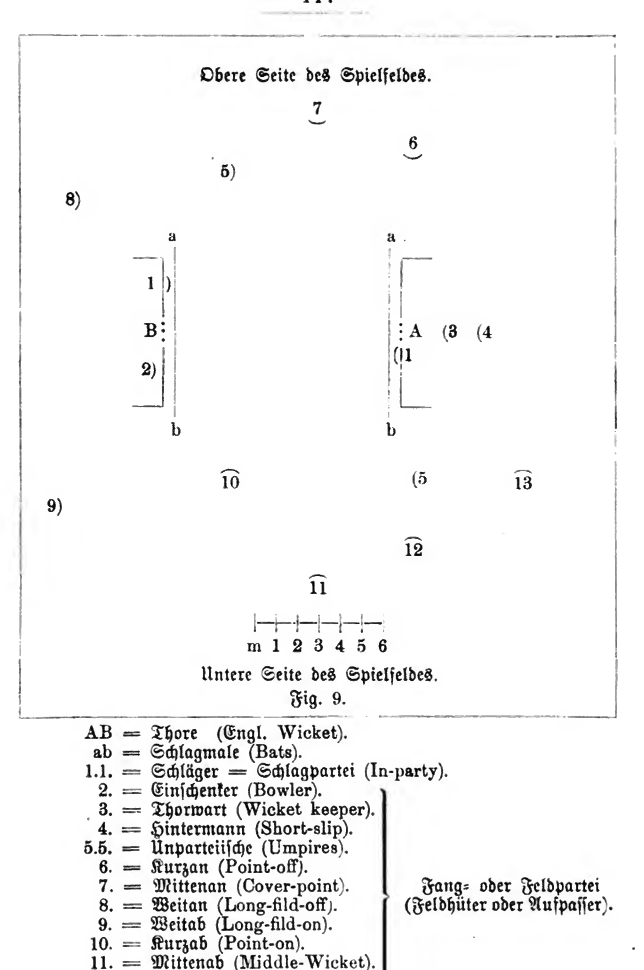


Fig. 9.

AB = Thore (Engl. Wicket).
ab = Schlagmale (Bats).
1.1. = Schläger = Schlagpartei (In-party).
2. = Einschenker (Bowler).
3. = Thorwart (Wicket keeper).
4. = Hintermann (Short-slip).
5.5. = Unparteiische (Umpires).
6. = Kurzan (Point-off).
7. = Mittenan (Cover-point).
8. = Weitan (Long-fild-off).
9. = Weitab (Long-fild-on).
10. = Kurzab (Point-on).
11. = Mittenab (Middle-Wicket).
12 = Querab (Leg).
13. = Schrägab (Long-stop).

(2.–13.: Fang- oder Feldpartei (Feldhüter oder Aufpasser).)

welches die Fangpartei. Sie stellen auch auf Wunsch die Thore um, nachdem jede Gespielschaft einen Gang gemacht hat. Einem jeden Schläger lassen sie 2 Minuten Zeit, der ganzen Gespielschaft vor jedem Gange 10 Minuten, um vor die Thore zu kommen. Hat der Unparteiische „Los!“ [„Spielt“!] gerufen (und zwar laut und deutlich, weil es der Aufschreiber hören muß), und eine Gespielschaft weigert sich zu spielen, so hat diese das Wettspiel verloren. Er erklärt einen Schläger nur dann für „ab!“, wenn es die Gegner verlangen. Er ruft: „Kein Ball!“ [unmittelbar nach dem Einschenken], sobald der Einschenker beim Werfen außerhalb seines Males, also vor oder zur Seite desselben, sich befindet; dagegen: „Weiter Ball!“ sofort, nachdem der Ball am Schläger vorübergekommen ist; „Ball verloren!“, wenn der Ball über einen Zaun fliegt, auf ein Dach, in ein Erdloch gerät, oder sonst wohin, von wo er nicht unmittelbar geholt werden kann, wenn er überhaupt über die Spielgrenze hinaus gerät. Wenn in einem Über gar kein Lauf erfolgt, so ruft er: „Jungfer!“ Macht einer der Schläger einen „Kurzlauf“, wenn er also nicht völlig bis zum gegenüberliegenden Schlagmale gelangt, so ruft der Unparteiische: „Zu kurz!“, und der betr. Lauf zählt nicht mit. Nach 5 [4] Bällen muß er den „Umgang“ verkündigen, doch nicht eher, als bis der Ball in der Hand des Thorwartes oder Einschenkers zur Ruhe gekommen ist; dann wird der Ball als „außer Spiel“ betrachtet, doch darf, wenn jemand meint, ein Schläger sei ab, vorher die Frage darnach gestellt werden, nicht aber, sobald wieder ein Ball eingeschenkt ist. Die Unparteiischen dürfen während eines Spieles nur gewechselt werden, wenn beide Parteien darein willigen. Ihre Plätze wechseln sie, wenn die Parteien wechseln. Sie haben der Gespielschaft, welche erst in zweiter Linie an das Schlagen kommt, das Recht zu wahren, sofort den folgenden Gang auch noch zu nehmen in dem Fall, daß sie im ersten Gange bedeutend weniger, nicht halb soviel Läufe gewinnt, als die Gegner gemacht haben. Gewinnt sie im 2. Gange noch nicht soviel Läufe, wie die Gegner im ersten, so thun diese gar keinen Gang mehr, sobald überhaupt nur 2 Gänge gemacht werden sollten. [In E. müssen sie in solchem Falle 80 Läufe weniger als ihre Gegner haben oder auch 60, wenn das Spiel sich auf einen Spieltag beschränkt.] Ist ein Schläger „ab“, so darf niemand das Schlagholz gebrauchen, bis der nächste Schläger herankommt.

12) Der Anschreiber kann recht wohl aus der Zahl der nichtthätigen Schläger gewählt werden, oder es kann ein am Spiel Unbeteiligter, nie aber darf es einer der Unparteiischen sein. Der Gewinn des Spieles wird nach der Zahl der Läufe entschieden. Diese müssen also vom Anschreiber auf dem „Kerbholze“ verzeichnet werden. Außerdem wird vermerkt, wie jeder Schläger abgekommen ist, durch welchen Spieler und bei welchem Einschenker. Die dabei gebräuchlichen Zeichen F und B bedeuten „abgefangen“ und „abgebarrt“. Die Läufe, die für „Weite Bälle“, und wenn „Kein Ball“ gerufen ist, angerechnet werden, wie auch die, die von den Schlägern gethan werden, wenn der Thorwart den nichtgetroffenen Ball hat vorüberfliegen lassen, werden unter dem Namen „Fehlbälle“ verzeichnet. Hat der Unparteiische bei einem Laufe gerufen: „Zu kurz!“, so wird dafür beim Aufschreiben von der Zahl der gemachten Läufe einer abgerechnet. Um das Einschenken übersehen zu können, werden die einzelnen Umgänge aufgezeichnet und zwar so, daß ein Punkt einen Ball bezeichnet, auf den kein Lauf erfolgte; die Ziffern 1, 2, 3 ꝛc. bedeuten die Anzahl der Läufe, die auf den Ball gemacht sind, und T, daß ein Thor erobert worden ist. Hinter dem Namen des Einschenkers wird auch vermerkt, wenn bei einem seiner Bälle vom Unparteiischen „Kein Ball!“ KB oder „Weiter Ball!“ W gerufen ist. Diese Fehlbälle (Sünden des Einschenkers) werden also, wie schon bemerkt, der Schlagpartei gutgeschrieben, nicht dem einzelnen Schläger, denn es ist ja nicht sein Verdienst, wenn der Einschenker schlecht einschenkt; ebenso die Läufe, welche der Schläger macht, wenn der Thorwart den nichtgetroffenen Ball vorüberfliegen läßt. Die Thore, die durch „Abfangen“, „Abbarren“, „vorgestanden“, „selbst ab“ — fallen, werden dem Einschenker gutgeschrieben, nicht aber, wenn ein Schläger „abgelaufen“ ist.

Wenn beide Parteien einmal am Schlagen gewesen sind, so ist der „erste Gang“ gemacht, und der zweite beginnt, wenn die Partei, welche das Spiel als Schläger eröffnete, wiederum an den Schlag kommt. Man macht vorher aus, wieviel Gänge gespielt werden sollen. Anfänger mögen die Regeln über die „Fehlbälle“ zunächst unbeachtet lassen, also in der GutsMuths’schen Weise spielen. [In E. endigt das Spiel nach zweimaligem Thorbesetzen; unentschieden bleibt es, wenn die Zeit zu einem zweiten Besetzen des Thores fehlen sollte.] — Zum Schlusse bemerke ich nochmals, daß es sich empfiehlt,

anfangs den Thorball zu spielen, wie ihn GutsMuths oben beschreibt; dann wird es nicht schwer sein, sich in das jetzige Spiel zu finden.

Blatt aus einem Kerbholz.

Wettspiel am . . . . .

Erster Gang (Schüler der 2. Seminarklasse).

Nr.	Schläger	Ab	Läufe	Einschenker	Sa.
1	Roßner	Heinze F	1 3 2 1 3 1	Loitzsch	11
2	Kober	geschockt	2	Hoyer	2
3	Köhler	abgelaufen	1 4 3		8
4	Thierfelder	geschockt	2 2 1 1 1 1 1 3 1	Bretschneider	13
5	Bley	Baumgärtel F	4 1 1	Loitzsch	6
6	Baumann	geschockt		Loitzsch	0
7	Grundig	geschockt	2 2	Hoyer	4
8	Stark	vorgestanden	4 2	Böttcher	6
9	Ruppelt	geschockt	1	Bretschneider	1
10	Süß	Heinze F		Böttcher	0
11	Seidel	nicht ab	2		2
	Fehlbälle		1 1 1		3
				Sa.:	56

Einschenker	Umgänge				
Loitzsch	1 . 2 . .	2 1 . 1 3	1 . 2 2 .	1 . 4 . .	1 . . T T
Hoyer	. 3 . T .	. . 1 . 4	. 3 1 . .	1 W 1 . 1	1 2 . 2 T
Böttcher	. 4 . 2 T	. T 2 . KB			
Bretschneider	. 3 1 1 T	. T			

b) **Der einfache Thorball** (Single Wicket). Ist die Gesellschaft nur etwa 6 Personen stark, so spielt man das Kricket einfach. Hierzu braucht man nur ein Thor und einen Schläger. Wir nehmen als solches das Thor Y (Fig. 10), legen in die Mitte zwischen beide Thore die eine Rakete bei 1, teilen die Gesellschaft in zwei gleiche Parteien a b c und 1 2 3, und lassen jene zuerst ins Spiel gehen. a, der Schläger, stellt sich also auf p; der Roller auf 1, sein Gehilfe 2 hinter das Thor Y und die Person 3 in dieselbe Gegend; die Person 1 nämlich, um den Ball nach dem Thore zu rollen, 2 und 3, um ihn aufzufangen und dem Roller wieder zuzuwerfen. So oft der Ball fortrollt, sucht ihn der Schläger zurück- und wegzuschlagen; thut er dies wirklich, oder kommt auf sonst eine Art der Ball aus den Händen der Gegner, so läuft er, so oft es die Abwesenheit des Balles zuläßt, nach dem Ballholze bei 1, berührt es mit dem seinen und eilt zum Schlagplatze zurück. So oft er dies thut, schneiden seine Kameraden eine Kerbe ins Holz. Verliert er den Schlag, so kommt b und nach diesem c daran; dann geht die Partei 1 2 3 ins Spiel u. s. w. Für diejenigen, welche das doppelte Kricket innehaben, brauche ich weiter nichts hinzuzusetzen; denn auch bei dem einfachen gelten die Gesetze und Regeln des doppelten.

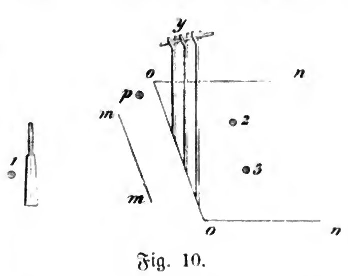


Fig. 10.

c) Für eine noch kleinere Anzahl von Spielern giebt es den Ausweg des „Übungsspieles“. Die vorhandenen Spieler (wenigstens 4) kommen dem Alphabete nach an den Schlag und ebenso ans Einschenken. Es wird dabei aber nicht in Umgängen eingeschenkt, sondern jeder folgende Ball wird vom anderen Thor aus aufgestellt. Dabei muß jeder Schläger, der den Ball trifft, laufen und kann so, wenn er nicht fest schlägt, leicht abkommen, umgekehrt freilich auch lange daran bleiben. (Clasen.)

Es ist unnötig, dem Kricket eine lange Lobrede zu halten, es spricht selbst für sich; denn es hat fast alles, was man von einem Bewegungsspiele fordern kann. Es ist eine vortreffliche Bewegung im Freien, gewährt sehr viel Vergnügen, übt die unteren und oberen Glieder im Laufen, Werfen und

Schlagen, ist unschuldig, läßt sich ohne Gewinn sehr gut und unterhaltend spielen, langsamer oder thätiger, wie man will. Es ist zugleich Übung sinnlicher Beurteilung in mannigfaltiger Rücksicht und erfordert viel Aufmerksamkeit.

Um im Kricket zur Fertigkeit zu gelangen, muß man sich lange eingeübt haben, und ein Wettspiel nimmt in England unter Umständen 2 bis 3 Tage in Anspruch.

* Handball (Wand- oder Mauerball).

a) Dies englische Spiel hat seinen Namen davon, daß der Ball ohne Werkzeug, nur mit der Hand geschlagen wird. Da dies Spiel in England (als fives) unter der Jugend sehr gemein ist, so findet man in manchen Erziehungsanstalten daselbst Mauern, die nur zu diesem Spiel aufgebaut sind, wenn man an Gebäuden, wegen der Fenster, keinen Platz dazu hat. Ich will die Vorrichtungen dazu genau angeben; bei der etwaigen Ausführung mag jeder weglassen, was er nicht ausführen kann. Es gehört dazu eine ganz eben übertünchte Wand von etwa 7 m Höhe und Länge; sie kann jedoch unbestimmt länger sein. In Figur 11 stellt ABCD die Mauer vor. EF ist eine starke, mit schwarzer Farbe darauf gezogene Linie (ein starker Draht, eine dunkle Schnur), vom Boden etwa 1,4 m entfernt.

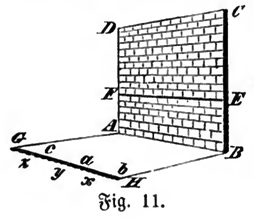


Fig. 11.

Der Platz ABHG vor der Mauer besteht aus Thon oder Lehm und Flußsand und ist festgeschlagen, wie eine Tenne. Er heißt der erste Platz. Seine Breite von A nach G ist etwa 6 m. Er ist etwa 14—15 cm erhabener, als der übrige Boden umher; auf der Linie GH läuft er durch eine Böschung mit dem vorliegenden Grunde zusammen. Dieser muß ebenfalls ganz eben und hart sein. Er heißt der zweite Platz. Die Linien AG und BH, die, von den beiden Enden der Mauer etwas auseinanderlaufend, bis G und H gehen, sind Grenzlinien des Spieles. Der Ball ist etwa so groß, wie bei dem deutschen Ballspiel, elastisch und auf eben die Art gemacht und gebacken, wie der Ball zum Kricket. Die Zahl der Spieler kann sich von 4 auf 24 Personen und sogar darüber belaufen, wenn die Mauer so lang ist, daß alle davor Platz zum Spielen haben. Sie teilen sich in zwei gleiche Parteien in Absicht auf Zahl und Fertigkeit; doch können auch zwei gegen 10 andere spielen, die nicht so geschickt sind. Wir wollen hier 6 Spieler

annehmen, nämlich a b c und x y z. Sie losen, welche von beiden Parteien zuerst anfangen soll; wir nehmen a b c dazu an. Einer von diesen geht zuerst ins Spiel und ist Einschenker. Da es einerlei ist, welcher, so kommt man leicht hierin überein. Es soll a sein. Da sich der Einschenker allemal in der Mitte vor die Mauer stellt, so kommen nun alle 3 auf den ersten Platz in b a c. Ihre Gegner stellen sich hinter sie in den zweiten Platz x y z. Es kommt nun darauf an, den Ball in schiefer Richtung aufwärts gegen die Mauer zu schlagen, so daß er bei dem Zurückprallen in den Platz der Gegner fällt. Fällt der Ball auf den ersten Platz zurück, so sucht ihn irgend einer von der Partei a b c entweder gleich während des Zurückfliegens oder nach dem Aufspringen vom Boden an die Mauer zurückzuschlagen; fällt er aber auf den zweiten zurück, so thut einer von den Gegnern x y z dasselbe. Wird der Ball verfehlt, so zählt die Partei a b c einen Punkt, wenn ihn x y z fallen ließen. Fällt der Ball aber in den ersten Platz zurück, und er wird dort von der Partei a b c im Aufschlagen verfehlt, so zählt zwar die andere Partei x y z keinen Punkt, aber a b c beschleunigen dadurch das Ende ihres Spielganges. Nach dieser allgemeinen Anzeige muß ich mich in nähere Zergliederung einlassen, weil man sonst die Sache nicht verstehen kann; die Plätze will ich der Kürze wegen 1 und 2 nennen.

Der Einschenker a nimmt den Ball in die Linke, oder wirft ihn an den Boden und schlägt ihn bei dem Aufprellen mit der rechten Hand über die Linie E F an die Mauer. Er fällt nach 2, einer von x y z schlägt ihn wieder zurück an die Mauer. Er fällt nach 1; einer von a b c, der der nächste ist, schlägt ihn wieder an die Mauer, so daß er nach 2 springt u. s. w. Solange das Spiel sofort geht, ist es ohne Tadel, und keine Partei zählt einen Punkt. Sobald aber der Ball auf 2 fällt und von x, y oder z nicht wieder zurückgeschlagen wird, zählt a für seine Partei einen Punkt; er läßt sich den Ball zureichen und schlägt ihn von neuem auf, wie vorhin. Fällt der Ball, es mag ihn zuvor geschlagen haben, wer da will, auf 1, und keiner von a b c schlägt ihn wieder auf, so ist a nicht mehr Einschenker, b tritt an seine Stelle und schlägt wieder auf; jedoch zählt die andere Partei nichts. Man schlägt weiter, und alle Fehler, welche von x y z gemacht werden, rechnen sich a b c als Punkte an; dagegen kommt b vom Amte des

Aufschlagens bei dem ersten Fehler seiner Partei, er selbst oder a oder c mag ihn gemacht haben. An seine Stelle tritt der letzte, nämlich c. Diesem geht es bei dem ersten Fehler nicht besser. Ist er endlich auf obige Art vom Spiel ab, so geht nun die andere Partei x y z ins Spiel auf 1, und a b c, die ihren ersten Gang geendigt haben, gehen nach 2. Jene fangen nun an, ihre Punkte zu machen und sich ebenso wie vorhin alle Fehler der Gegner a b c als Punkte zuzuzählen. Diejenige Partei, welche die festgesetzte Zahl von Punkten — sie ist ganz willkürlich, — zuerst vollzählen kann, hat das Spiel gewonnen. Doch ist dabei folgendes zu bemerken: Wenn die Partei, welche das Spiel anfängt, gleich im ersten Gange die Zahl der Punkte voll macht, so muß der anderen auch erst ein Gang zugestanden werden, und sie hat dann nur verloren, wenn sie in diesem die Punkte nicht erhält. Besser ist es auch hier, sowie bei dem Thorball, nicht die Zahl der Punkte, sondern die der Gänge festzusetzen und derjenigen Partei den Sieg zuzuerkennen, welche in den bestimmten Gängen die meisten Punkte hat. Fehler sind es in diesem Spiel:

1) wenn der Ball im Schlagen verfehlt wird. Man kann den Ball, wie schon bemerkt worden, sowie er von der Mauer zurückprallt, gleich aus der Luft wieder zurückschlagen, oder erst nach seinem ersten Aufsprunge vom Boden. Läßt man ihn zum zweiten Aufsprunge kommen, so ist's ein Fehler,

2) wenn der Ball unterhalb der Linie EF an die Mauer trifft,

3) wenn er die Mauer gar nicht berührt,

4) wenn der zurückprallende Ball weder nach 1 noch nach 2, sondern über die Seitengrenzen des Spielraumes AG oder BH fällt. Doch spielt man auch häufig ohne diese Seitengrenzen, und dann findet hier kein Fehler statt.

So oft die Partei in 2 einen von diesen Fehlern begeht, rechnet sich die andere in 1 einen Punkt an; so oft aber diese einen dergleichen macht, es geschehe nun vom Aufschläger oder von einem Nebenspieler, so ist der dermalige Aufschläger seiner Stelle verlustig, und ein anderer kommt an seine Stelle. Die Punkte werden laut gezählt.

Spielregeln: 1) Jeder sucht seinen Schlag so abzumessen, daß der Ball in den feindlichen Platz fällt; denn da er, wenn er in den eigenen kommt, wieder aufgeschlagen werden muß, so setzt man sich der Gefahr aus, einen Fehler zu machen.

2) Man schlägt den Ball gern so wenig als möglich über die Linie EF; denn je mehr sich sein Absprung von der Mauer der Horizontallinie nähert, um desto schlechter zum Wiederaufschlagen wird auch sein darauf folgender Aufsprung vom Boden.

Ich halte dies Spiel für eines der besten Ballspiele; es gewährt sehr mannigfaltige Bewegung, und da diese bald im Springen, bald im Laufen und in Biegungen des Körpers nach allen Richtungen geschieht, so ist das Spiel sehr fähig, den Körper junger Leute immer biegsamer und flinker zu machen. Überdem erfordert es viel Aufmerksamkeit, richtige Abmessung der Kraft des Armes und der Hand, gute Berechnung der Haltung der Handfläche bei dem Schlagen u. s. w. Knaben, die etwa weiche, seidene Händchen haben sollten, dürften es freilich nicht spielen; denn es macht sie hart und stark, und durch Handschuhe, die man gewöhnlich dabei anzieht, wird dies nicht ganz verhütet. Man kann sich gewöhnen, es mit Raketen, so wie man sie zum Federball gebraucht, zu spielen, aber dann müssen die Schläge sehr gemäßigt werden, oder die Mauer muß sehr hoch sein.

Ähnlich wird das Spiel mit größter Leidenschaft von den französischen und spanischen Basken gespielt. Es heißt dort ble (bleka). Die Mauer rebot, der Ball hat einen festen 80 g schweren Kautschukkern, ist mit Garn umwickelt und umledert, er wiegt 120 g. Geschlagen wird er mit einem ellenlangen, vasenartigen, länglichen Korbgeflecht, an dessen einem Ende ein lederner Handschuh befestigt ist, in den der Schläger die rechte Hand steckt. Eine Schnur verhütet das Abgleiten. Der Wurfkorb heißt in Spanien cesta, in Frankreich sistera („Ausland“, 1890, S. 735).

b) Eine andere Art des Wandballspiels, bei welcher die nutzbare glatte Wandfläche nicht so breit zu sein braucht, wie bei der zuvor beschriebenen englischen Spielart, ist dem Spiele mit dem leichten großen Hohlprellballe (siehe oben S. 63) sehr ähnlich.

Die Wandfläche wird durch eine senkrechte Linie in zwei Felder geteilt. Diese Linie setzt sich am Boden fort und teilt die Bodenfläche ebenfalls in 2 Felder. Auf jeder Bodenfläche vor ihrer Wandfläche steht eine Partei. Einer der Spieler prellt den zum Spiele hinausgegebenen Ball vor sich auf den Boden und sucht ihn nach dem ersten, zweiten, dritten u. s. w. Aufsprunge schief von unten zu treffen, so daß er an die Wandfläche der Gegenpartei anschlägt und auf deren Bodenfläche niederspringt, um von da aus in entsprechender Weise zurückgeschlagen zu werden.

Als Fehler zählt es, wenn der Ball:

1) ins Rollen kommt oder zu springen aufhört,

2) wenn er geschlagen wird, ehe er von der Wand zu Boden springt,

3) wenn er ohne Berührung der feindlichen Wand in das feindliche Bodenfeld springt,

4) wenn er an das eigene Wandfeld springt. Dagegen zählt es nicht als Fehler, wenn der gegen das feindliche Wandfeld hinübergetriebene Ball dieses zwar berührt, aber herabfallend nicht zum Sprunge kommt. In diesem Falle wird er von neuem da aufgeprellt, wohin er zufällig gerollt ist.

Der Schiedsrichter steht auf der Bodengrenze und verrichtet zugleich den Dienst des Anschreibers oder besser Ausrufers, indem er, so oft ein Fehler gemacht wird, die Zahl der hüben wie drüben begangenen Fehler laut verkündet, z. B.: „Rechts 4, links 2!“

Fünf Fehler entscheiden das halbe Spiel; dann werden die Plätze gewechselt, denn meistens ist die Partei zur Rechten des nach der Wand schauenden Ausrufers im Vorteil; es wird weiter gezählt, bis einer Partei zuerst 10 Fehler angekreidet und angesagt sind.

Während beider Gänge müssen die einzelnen Spieler sich möglichst an ihren Plätzen nebeneinander halten, um sich nicht in den Weg zu kommen; doch ist es gestattet, den Schlag an einen Parteigenossen abzugeben, solange der Ball auf dem eigenen Bodenfelde springt.

Die Stärke der Parteien auf jeder Seite beträgt am besten 3 bis 5, doch ist es nicht notwendig, daß beide gleich zahlreich sind, es ist sogar die minder starke Partei im Vorteil; ein einziger geschickter Spieler gewinnt gegen drei beinahe ebenso tüchtige fast immer.

c) Eine weitere Abänderung dieser letzten Spielweise ergiebt sich, wenn die Wand- und Bodenflächen in drei Felder geteilt werden, ein etwa 2 m breites Binnenfeld und zwei breitere Außenfelder.

Die Spieler, welche die Außenfelder besetzen, sind gegen die im Mittelfelde verbündet. Es ist ihnen erlaubt, sich den Ball über deren Köpfe oder hinter ihrem Rücken zuzuprellen, im übrigen gelten dieselben Regeln und dieselben Fehler wie vorhin; nur zählt man bis 15.

Während des Spieles können die Einzelnen beider Außenpartei unter sich die Plätze, auch von einem Außenfelde zum

anderen, so oft wechseln, als es ihnen beliebt, die Mittelpartei aber behauptet ihr Feld standhaft. Sie ist schwächer als jede einzelne Außenpartei; 5 : 2 : 5 giebt ein gutes Verhältnis. Da sie leichtere Arbeit hat, so giebt sie den Gegnern, jenachdem sie sich ihres Spieles sicher glaubt, bis zu 10 Fehler vor. Geschickte Spieler werden darin einen Reiz finden, ihre Kameraden freiwillig zu solchen Spielgängen mit Vorgeben herauszufordern. Das Spielpaar, welches gemeinsam das größte Angebot macht, nachdem die ganze Gespielschaft vorab in Paare geordnet ist, hat das erste Vorrecht aufs Mittelfeld.

d) Giebt es in einem Zimmer drei kahle Wände, so bekomme jede Abteilung von Spielern eine Wand für sich, und die Bodengrenzen werden aus den Ecken schräg nach der Mitte des Zimmer gezogen.

e) Die Spielart a macht sich auch an 2 einander gegenüberliegenden Wänden gut.

* Der spanische Langball.

Die englische Form dieses Spieles, welche sich jetzt auch in Deutschland verbreitet und dem Kricket den Rang ablaufen zu wollen scheint, werden wir unten ausführlich beschreiben. Wir führen aber die ältere Art, den spanischen Lang- oder Weitball (à la larga, franz. à la longue baskisch lusian) zuvor auf, weil sie weit kräftiger ist, und wir sie von der männlichen Jugend daher lieber gespielt sehen möchten. Ihrerseits stellt sie eine für freie Plätze, Alleen, Baumgänge zugerichtete Abart der ehedem in den Ballhäusern geübten Spielart dar. Es giebt, wenn rasch und flott gespielt wird, dabei recht viel zu laufen.

Die langausgedehnte, verhältnismäßig schmale Spielbahn (100 m : 25 m wird ungefähr in der Mitte durch eine 2 ½ m hoch gespannte Schnur (einen Bindfaden) in zwei Hälften geteilt. Läuft die Bahn nicht ganz horizontal, sondern fällt sie der Länge nach ab, so beginnt das Spiel von der tiefer gelegenen Seite, welche deshalb die untere genannt wird.

Von dem dort nach dem freien Ermessen des Schlägers aufgestellten Schlagmal, einem etwa 1 m hohen Stock, auf dessen Spitze in eine kleine Kerbe der Ball gelegt wird (die Botadera), schlägt der zum Schläger erwählte Spieler der einen Partei (der Sacador, franz. buteur) den Ball mit der breiten Ballpritsche, Ballschaufel (der Pala) oder Rakete (frei, ohne Berührung) über die Schnur ins obere Spielfeld (Sacar) hinaus, und zwar so stark, daß der Ball entweder sogleich über eine

hinter der Schnur parallel mit ihr in den Boden in vorher bestimmter Entfernung eingerissene Grenze (raya, chasse, Sprunglinie) hinausflüchtet oder doch sie mit dem ersten Aufsprung überschreitet. Letzterer wird übrigens für jeden Gang von seiner Partei ernannt und darf dann nicht ohne die Zustimmung der Gegner durch einen Stellvertreter ersetzt werden. Solcher Grenzen werden vor dem Beginne des Spieles sogleich mehrere gezogen, mit Nummern bezeichnet, und der Schläger muß erklären, auf welche Grenze zuerst, auf welche hernach er zu spielen und zu zielen sich vornimmt. Der Raum zwischen der Schnur und jeder Grenze wird zuweilen der zu dieser Grenze gehörige Hof genannt. Vor dem Schlage muß der Schläger rufend den Ball ansagen. Gelingt ihm der Schlag nicht, oder fliegt der Ball nicht über die Grenze, so versucht er es mit einem zweiten Ball. Gelingt ihm der Schlag auch diesmal nicht, so wechseln die Parteien die Plätze. Hiervon abgesehen, suchen die im oberen Spielfelde verteilten Spieler der Gegenpartei den Ball, der über die gesetzte Grenze zu fliegen droht, entweder im Flug oder nach dem ersten Aufsprung abzufassen und möglichst weit, ebenfalls über die Schnur in das untere Spielfeld (resto) zurückzuschlagen, die Gehilfen (sacadores) des ersten Schlägers aber den zurückkommenden Ball so kurz wie möglich aufzuhalten. Die Stelle, wo dies ihnen gelingt, oder wo der unaufgehaltene, zuletzt rollende Ball zur Ruhe kommt oder über eine Seitengrenze der Spielbahn rollt, wird angemerkt.

Der gleiche Schläger führt nun mit dem gleichen oder einem anderen Balle vom Schlagmale seinen zweiten Schlag aus, doch liegt die Grenze hinter der Schnur in anderer, ebenfalls und zwar bereits vor dem ersten Schlage vorausbestimmter Entfernung hinter der Schnur, also in und über den zweiten Hof; die Gegner geben den Ball zurück, die Freunde halten ihn auf.

Sobald der Schläger zwei Schläge in dieser Weise gemacht hat, wechseln die Parteien, deren jede 3 bis 7 Spieler zählen kann, die Plätze, die aus dem unteren Spiele kommen ins obere. Die Zahl der Wechsel, nach denen ein Spielgang als beendigt gilt, ist eine unbestimmte, sie hängt von der Berechnung der Schläge und der etwaigen Fehler ab. Ist die Rechnung einer Partei auf 50 aufgelaufen, so ist der Gang zu Ende. Zum Spiele gehört eine zuvor festgesetzte ungerade Anzahl von 3, 5, 8 solchen Gängen.

Eigentliche Fehler (falta) sind es:

1) wenn der Schläger den Ball, nachdem er ihn angekündigt hat, verfehlt;

2) wenn er ihn schräg aus der Spielbahn schlägt. — Ein solcher Ball gilt nur dann als gut, wenn er dabei von einem zufällig dort stehenden Baum oder einer Wand in den Hof zurückprallt und hier aufspringt. Fehler durch Schläge in schräger Richtung kommen um so öfter vor, je schmäler die Bahn angelegt ist; unter 6 m wird man ihre Breite nicht annehmen dürfen, wenn solcher Fehler nicht zu viele vorkommen sollen; —

3) wenn er ihn nicht über die Schnur und nicht über die gerade für diesen Schlag bestimmte Grenze schlägt. — Um solche Bälle brauchen sich die Gegner einfach nicht zu kümmern; —

4) wenn einer der eigenen Parteigenossen mit dem hinausgeschlagenen oder zurückkehrenden Ball in Berührung kommt, bevor er zur Gegenpartei gelangt ist;

5) wenn jemand, sei es von der einen oder von der anderen Seite, den Ball im Flug oder beim ersten Aufsprunge nicht mit der Pritsche, sondern mit irgend einem Körperteil, auch nur mit den Händen berührt oder gar auffängt.

Von diesen Fehlern zählt jeder, gleichviel welcher gemacht wird, der erste und zweite je 15, der dritte 10, der vierte beendet den Spielgang. Als Gewinner, welche nach und nach der Gegenpartei als Fehler mit 15, 15, 10, 10 angerechnet werden, gilt

1) jeder Schlag, der nicht durch einen gleich großen Rückschlag aufgehoben wird, sowie jeder Rückschlag, der hinter dem Schlage zurückbleibt;

2) jeder Schlag, bei dem der Ball unaufgehalten bis zu der oberen oder der unteren Grenze der Spielbahn fliegt. Damit letzteres nicht zu häufig auftrete, wählt man die Bahn so lang, daß es nicht wohl möglich ist, den Ball im hohen Flug, unerreichbar für die Gegner, über deren Köpfe hinauszutreiben, immer den Kräften der Spieler und dem Gewichte der Bälle angemessen. — Ein Rückschlag, der den Ball unaufgehalten an das Schlagmal selbst wirft, gilt soviel als einer, der den Ball darüber hinausgetrieben hätte.

Verlaufen die Wechsel eines Spielganges ohne alle Fehler, so stellt sich die Rechnung der Parteien nach dem ersten Wechsel auf 30:0 oder 15:15, nach dem zweiten auf 50:0 oder 40:15 oder 30:30, nach dem dritten auf 50:15 oder 50:30 oder 40:40; 50 machen jedesmal sofort dem Gang

ein Ende. Sobald sich aber die Rechnung auf 40:40 stellt, wird sie auf 30:30 zurückgeschrieben, in diesem Falle kann der Gang lange unentschieden bleiben.

Spielt man das Spiel mit bloßen Händen, weil es an Pritschen oder Raketen fehlt, so muß man größere und weichere Bälle nehmen. Als 5. Fehler wird dann natürlicherweise nur die Berührung des Balles mit anderen Körperteilen als Hand und Arm angesehen, fangen aber dürfen den Ball die Spieler im oberen Felde nie.

Unter allen Umständen ist ein Ausrufer, der den jedesmaligen Stand der Rechnung angiebt, nötig; wenn nicht Zank zu befürchten ist, kann derselbe zugleich die Rolle des Schiedsrichters (juece oder arbitre) in streitigen Fällen übernehmen.

Mitunter spielt man auch so, daß sich die eine Partei verpflichtet, den kleinen Ball stets über, die andere hingegen stets unter der hohen Schnur zu befördern. Bälle, welche geschickt und kräftig unter der Schnur hingeschlagen werden, sogenannte geschossene Bälle (tirada), sind am schwersten von allen aufzuhalten und zurückzusenden, am leichtesten die, welche mit tiefem Arme von unten herauf geschlagen werden.

Auch mit dem großen Rollball (als Fußballspiel) kann ähnlich gespielt werden. Dann wird die Schnur in der Mitte der Bahn, welche die Parteien trennt, nicht 2 ½ m, sondern höchstens 1 m hoch gespannt, der Ball wird unter ihr weg geworfen, geschlagen oder getreten, und es gilt als dritter Fehler, wenn er über der Schnur, statt unter ihr weg, ins gegnerische Spielfeld gelangt. Die Rechnung bleibt dieselbe.

(Über das Ballspiel der alten Mexikaner vergl. Torquemada „Monarquia Indiana“ II. lib. 14.)

Das Parkwiesen-Spiel.

(Rasenballspiel, Netzball, Lawn Tennis.)

Es ist dieses einfache Spiel außerordentlich auch dem weiblichen Geschlechte zu empfehlen und zeichnet sich insofern vor anderen Bewegungsspielen aus, daß es schon von 2 Genossen, ohne deshalb langweilig zu sein, vorgenommen werden kann. Lasse sich nur ja niemand durch die nachfolgenden Regeln beirren; sie sind wahrlich nur gegeben, um etwaige Zweifels- oder Streitfälle von vornherein zu verhindern.

Der Spielplatz ist ein Rechteck von 24 m Länge und 8,50 m Breite (Fig. 12). Ringsum muß noch genügend Raum gegeben sein, da der Ball öfter über die Grenze des Platzes hinausfliegt. Die Grenzen des Platzes werden durch gelegte Leinen

oder mit Hilfe eines Kreide- oder Kalkbreies, der durch einen Pinsel aufgetragen wird, oder durch Einritzen bezeichnet. In der Mitte befindet sich ein Netz (ABC), ein aus starkem Bindfaden geknotetes Filet, dessen Maschen sehr weit sein können; nur dürfen sie den Ball nicht durchlassen. Bei A und B ist es an Pfählen befestigt, die ihrerseits von 2 halbseitwärts nach außen (an in der Erde steckenden Pflöcken) befestigten Leinen gehalten werden, damit sie nicht der Schwere des Netzes nachgeben können, aber auch das Netz selbst nicht bei C unter die erforderliche Höhe herabsinken lassen. Es zieht sich nämlich durch den oberen Rand des Netzes eine deutlich sichtbare Leine, die dort, wo sie an die Pfähle anstößt, sich in je

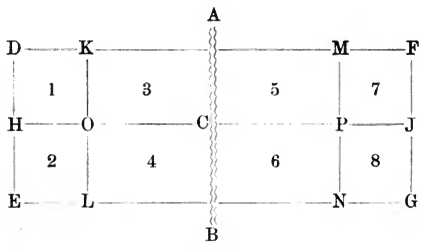


Fig. 12.

2 Hälften teilt, die an den Pfählen auf einem Querholz aufliegen und eben zur Befestigung des Netzes dienen. Die Pfähle A und B sind etwa 90 cm von den „Seitenlinien" (also der eine von DF, der andere von EG) entfernt. Das Netz ist an ihnen in einer Höhe von 1,25 m befestigt, darf aber bei C nicht unter 91 cm sich senken. HI teilt den ganzen Hof in gleiche Hälften, so daß 2 rechte und 2 linke Höfe entstehen. KL und MN sind ebenfalls in den Boden geritzte oder auf ihm gezeichnete Linien und heißen „Aufschenklinien"; sie sind 6,50 m vom Netz entfernt. Die 4—6 Bälle sind Gummibälle, mit Waschleder überzogen oder nicht, und halten 6—7 cm im Durchmesser. Die Schläger (Klappen, Klatscher, catcher) gleichen denen für das Federballspiel, sind aber größer und stärker und müssen gut gearbeitet sein.

Der Gang des Spieles ist einfach der, daß die durch das Netz getrennten 2 Höfe von den Parteien besetzt werden,

deren jede den von der feindlichen Partei regelrecht über das Netz herübergeschlagenen Ball regelrecht wieder hinüberzuschlagen sucht. Je öfter der Ball herüber- und hinüberfliegt, desto gelungener ist das Spiel. Er muß aber von einer bestimmten Stelle aus (von der Grundlinie, also von DE oder FG aus) geschlagen werden und auch in einen bestimmten Hof der feindlichen Partei niederfallen. Erst nachdem er aufgefallen ist, und zwar nur einmal, darf er zurückgeschlagen werden. Dies gilt jedoch nur für den ersten Hin- und für den ersten Herwurf, in der Folge braucht der Ball nicht erst einmal niederzufallen, nicht nach einem bestimmten Hofe zurückgegeben zu werden. Immer wird er dorthin geschlagen werden, wo sich kein Gegner zur Abwehr findet. Dies setzt sich fort, bis ein Fehler gemacht ist. Jeder Fehler der einen Partei wird der anderen gutgeschrieben; eine bestimmte Summe solcher Fehler macht das eine Spiel für die betr. Partei gewonnen; die Partei aber, die zuerst 6 Spiele gewonnen hat, ist Siegerin der „Reihe" (der Partie). In zweifelhaften Fällen entscheidet ein von jeder Partei vorher ernannter Unparteiischer, der auch das Zählen zu besorgen hat. — Anfänger schlagen fast regelmäßig zu stark, so daß der Ball meist weit über die Grenzen des feindlichen Hofes hinausfliegt; mit leichter Hand zu schlagen, muß eben gelernt werden.

Spielregeln. 1) Die Wahl des Hofes, sowie das Recht des ersten Aufschenkens wird durchs Los bestimmt, in der Weise, daß, wenn der Gewinner z. B. das erste Aufschenken wählt, der anderen Partei die Wahl des Hofes zufällt, und umgekehrt. Wie die Parteien selbst am besten gebildet werden, ist in diesem Buch öfter zu lesen. (S. auch Anhang I.)

2) Der Spieler, der zuerst den Ball schlägt, heißt „Aufschenker", der aber, der ihn zuerst zurückbefördert, „Empfänger" (Ausholer). Nach Beendigung eines jeden Spieles wechseln beide ihre Rollen, so daß der vorige Aufschenker Empfänger, der vorige Empfänger aber Aufschenker wird.

3) Der Aufschenker soll mit einem Fuß außerhalb der Grundlinie (DE oder FG), mit dem anderen auf ihr oder im Hofe stehen und abwechselnd vom linken und vom rechten Hofe — von diesem aus beginnt er — aufschenken.

4) Der aufgeschenkte Ball muß in den Hof der Gegenpartei niederfallen, welcher dem Aufschenker schräg gegenüberliegt

und von der Aufschenk-, der Seiten- und der Mittellinie begrenzt wird. (Ein auf H E stehender Aufschenker muß den Ball also so übers Netz schlagen, daß er innerhalb A M P C niederfällt.) Ein auf die Grenzlinien fallender Ball gilt als im Hofe niedergefallen.

„Fehler“ sind:

a) wenn der Ball von einem falschen Hof aus gemacht wird,

b) wenn der Aufschenker nicht so steht, wie in § 3 angegeben ist,

c) wenn der aufgeschenkte Ball in das Netz oder über die Aufschenklinie hinaus, oder außerhalb des Hofes, oder in einen falschen Hof fällt,

d) wenn der „im Gange“ befindliche Ball in das Netz gerät, oder aus anderen Gründen nicht in den feindlichen Hof fällt,

e) wenn man den Ball überhaupt nicht trifft,

f) wenn der „im Gange“ befindliche Ball einen Spieler oder auch dessen Kleider berührt,

g) wenn ein Spieler den „im Gange“ befindlichen Ball mehr als einmal mit dem Schläger berührt oder schlägt,

h) wenn ein Spieler das Netz oder dessen Stützwerk berührt, während der Ball im Gang ist,

i) wenn ein Spieler den Ball zurückschlägt, ehe er über das Netz herüber ist.

5) Ein Fehler braucht nicht angenommen zu werden. Wenn z. B. der Empfänger sieht, daß der Aufschenker einen Fehler gemacht hat, so braucht er den Ball nicht zurückzuschlagen.

6) Macht der Aufschenker beim Aufschenken einen Fehler, so soll er von demselben Hof, wo der Fehler geschah, noch einmal aufschenken (er darf also nicht wechseln, § 3), vorausgesetzt, daß der Fehler nicht darin bestand, daß überhaupt der Ball vom falschen Hof aus aufgeschenkt war.

7) Ein Fehler darf nicht mehr berechnet werden, wenn der nächste Aufschank schon erfolgt ist.

8) Der aufgeschenkte Ball darf nicht eher berührt werden, als bis er einmal den Boden berührt hat; in der Folge kann er im Fluge schon geschlagen werden, nie aber dann, wenn er zweimal den Boden berührt hat.

9) Der Aufschenker soll nicht eher aufschenken, als bis der Empfänger fertig ist. Versucht aber der letztere den Ball zurückzuschlagen, so ist er als fertig zu betrachten. Ein Aufschank oder Fehler, der gemacht wurde, ehe der Empfänger fertig war, gilt nichts.

10) Ein Ball ist „zurück" oder „im Spiele" („im Gange"), wenn er über das Netz zurückgeschlagen ist, und ehe er den Boden etwa ein zweites Mal berührt.

11) Der „im Gange" befindliche Ball darf das Netz berühren; berührt aber der aufgeschenkte Ball das Netz, so zählt der Aufschank nichts, vorausgesetzt, daß er überhaupt richtig war.

12) Der Aufschenker (Server) oder dessen Partei gewinnt einen Ball,

a) wenn der Empfänger den ersten Ball zurückschlägt, ehe er den Boden berührt hat,

b) wenn der Empfänger den aufgeschenkten oder „im Gange" befindlichen Ball verfehlt,

c) wenn der Empfänger den Ball so zurückschlägt, daß er außerhalb des Hofes der Gegenpartei niederfällt,

d) wenn der Einschenker sonstwie einen Ball verliert.

13) Der Empfänger (Striker-out) oder dessen Partei gewinnt einen Ball,

a) wenn der Aufschenker 2 aufeinanderfolgende „Fehler" aufschenkt,

b) wenn der Aufschenker den Ball „im Spiele" verfehlt,

c) wenn der Aufschenker den Ball so zurücksendet, daß er außerhalb des Hofes der Gegenpartei auffällt,

d) wenn der Aufschenker sonstwie einen Ball verliert.

14) Jeder Spieler verliert einen Ball nach 4, a—i.

15) Art des Zählens. Wenn ein Spieler seinen ersten Ball gewinnt, so zählt das 15 für ihn; wenn ein Spieler seinen zweiten Ball gewinnt, so zählt das 30 für ihn; der dritte Ball zählt 40, der vierte (50) gewinnt das Spiel. Dabei gilt aber noch folgendes: Wenn nämlich beide Spieler gleichzeitig 3 Bälle gewonnen haben, so kommt das Spiel „zum Stehen" (zum Einstand). Der nächste gewonnene Ball, also der vierte, führt nun den Gewinner noch nicht zum Sieg, sondern wird ihm nur als „Vorteil" angerechnet; vielmehr muß er noch einen Ball, also im ganzen 5 Bälle machen, wenn er gewinnen will. Sollte abermals der Gegner auch wieder den 4. Ball mit gewinnen, so steht das Spiel wieder u. s. f.,

bis eine Partei 2 Bälle hintereinander macht, nachdem das Spiel zum Stehen gekommen war.

16) Die Partei, die zuerst 6 Spiele gewinnt, hat die Partie (ein set, einen Satz) gewonnen. Sollte jede Partei 5 Spiele haben, so kommt die Partei „zum Stehen", und das nächste gewonnene Spiel ist eine „Vorteilpartie", zu welchem der Gewinn noch eines Spieles seitens derselben Partei kommen muß, wenn für sie der Sieg entschieden sein soll. (Es ist aber gut, vorher dahin übereinzukommen, keine Vorteilpartien zu spielen, sondern die Partie schon durch den Gewinn des nächstfolgenden Spieles entscheiden zu lassen.)

17) Nach jeder Partie werden die Seiten gewechselt oder auch, wenn der Unparteiische es verlangt, nach jedem Spiel; er wird dies verlangen, wenn seine Partei immer in bezug auf Wind, Sonnenschein, Bodenbeschaffenheit ꝛc. im Nachteil ist.

18) Wenn mehrere Partien gespielt werden, soll der Aufschenker im letzten Spiele der Partie Empfänger im ersten Spiele der nächsten Partie werden.

Diese Regeln gelten für das Spiel von Zweien. Da es auch 3 oder 4 Spieler sein können, so muß der Spielplatz dann seiner ganzen Länge nach an beiden Seiten um je 1,40 m vergrößert werden, also jetzt 11,10 m breit sein. Die Vergrößerung bezieht sich jedoch nur auf die Höfe 1, 2, 7 und 8, während die Höfe 3, 4, 5, 6 dieselben bleiben, sonst würde es dem Empfänger nicht möglich sein, den Ball über diese Höfe zurückzuschlagen.

19) In dem Spiele zu Dreien soll nach jedem Spiele der Reihe nach ein anderer aufschenken.

20) In dem Spiele zu Vieren soll das Papier, welchem das Recht zusteht, in dem ersten Spiel aufzuschenken, entscheiden, welcher Spieler dies thun soll, und die Gegenpartei hat ähnlich für das zweite Spiel zu entscheiden. Der Genosse des ersten Aufschenkers hat im dritten Spiel aufzuschenken, der Genosse des zweiten Aufschenkers (also des ersten Aufschenkers im zweiten Spiel) im vierten.

21) Wie das Amt des Ausschenkers, so wechselt auch das des Empfängers. Kein Spieler soll den aufgeschenkten Ball zurückschlagen oder auch nur Miene dazu machen, wenn der Schlag seinem Genossen zukommt. Sobald einmal die Reihenfolge des Aufschenkens festgestellt ist, soll sie nicht geändert werden, bis die Partie zu Ende gespielt ist.

22) Lawn-Tennis-Wettspiele werden in Partien zu 11 Spielen vorgenommen, so daß die Partei, die sich zuerst 6 Spiele sichert, den Sieg davon trägt. Nach jeder Partie wechseln die Parteien die Seiten des Spielplatzes, weil Wind, Sonnenlicht, Zwielicht, Bodenbeschaffenheit einen wesentlichen Einfluß zu gunsten oder ungunsten einer Partei ausüben. (Nach Dr. Clasen und nach Racquet bearbeitet. — Die vollständigste und beste deutsche Beschreibung des Spieles enthält jedoch jetzt Robert von Fichards, „Handbuch des Lawn-Tennis-Spieles." Baden-Baden, Sommermeier. 2. Aufl. 1892.)

Wird das Spiel ohne Schlägel mit nur 4 Höfen, je 2 auf jeder Seite des Netzes (im Zimmer) mit den Federbällen gespielt, so heißt es [in dieser Form] gegenwärtig in England Badmington von einem so genannten Landsitze des Herzogs von Beaufort.

Das Ballkorbspiel.

Der Ballkorb ist nach Kluges, des Erfinders (? vgl. Vieth III, 363), Beschreibung „ein zuckerhutförmiger, leichter Korb, der etwa 50 cm hoch ist und am offenen, oberen Ende 30 cm, am unteren, spitzen Ende 7 cm Durchmesser hat. Er ist auf einem 90 cm langen, 3 cm starken buchenen Stabe mittels eines geflochtenen Bodens befestigt. Der zweite, obere Boden nimmt eine, bis auf einen halben rechten Winkel geneigte Stellung in der Mitte des Korbes ein und bewirkt, daß ein in den Korb geworfener Ball stets gegen die Wand des Korbes sich anlegt und nicht in der Mitte liegen bleibt. An dem anderen Ende des Stabes befindet sich je eine 10 cm lange, eiserne Hülse, die auf den Stab geschraubt ist und um 7 cm Länge über ihn hervorsteht. Sie ist mit Blei ausgegossen und dient dem Korb als Gegengewicht. Auf den Stab bis etwa 30 cm Abstand vom Korb ist eine zweite 3 mm starke, 6 cm lange Hülse geschoben, an die der obere Teil eines 5 cm breiten, 5 mm starken Gelenkbandes angeschmiedet ist; der untere, gleich breite und starke, 7 cm lange Gelenkbandteil ist an das obere Ende einer 94 cm starken Latte angeschraubt und wird mittels eines 7 mm starken eisernen Stiftes, der mit einer Haltkette an der Latte befestigt ist, mit dem oberen Gelenkbandteil und so mit dem Ballkorbe verbunden. Zwei Holzzapfen am unteren Ende der Latte dienen dazu, das Lattenstück an einem Springpfeiler zu befestigen. Die Zapfen werden in dort angebrachte Zapfenlöcher geschoben und durch einen mit einer Flügelmutter versehenen Kopfbolzen, der durch Latte und Pfeiler geschoben wird, am Springpfeiler festgestellt. Der Ballkorb ist vermittelst seines Gelenkbandbeschlages an dem Spring-

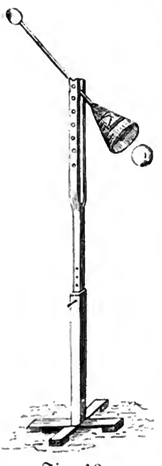


Fig. 13.

pfeiler so befestigt, daß er stets senkrecht steht und, sobald ein Ball hineingeworfen wird, umkippt, den Ball ausschüttet und sich wieder aufrichtet." Einen Ständer anderer Art zeigt Fig. 13. — Die Bälle von Kälberhaaren und mit Drillich oder Leder überzogen, sind etwa 14 cm im Durchmesser stark.

Die eine Partei, z. B. aus 6 Spielern bestehend, stellt sich auf der anderen Seite des Ballkorbes der anderen ebenso starken und diesseits desselben sich befindenden gegenüber, doch so, daß dieser gerade zwischen den ersten Spielern der beiden Parteien steht. Die werfende Partei steht vorerst auf der Seite, nach welcher der Ballkorb umkippt, und jeder Spieler ist mit einem Balle versehen, der gerade schwer genug ist, den Ballkorb nach dem Einwerfen aus dem Gleichgewichte zu bringen. Der erste wirft; trifft er nicht, so fängt sein Gegner den Ball und wirft ihn dem ersten wieder zu. Nachdem dieser den Ball bekommen, reihen sich beide „unten" an, damit das nächste Paar dem Ballkorbe gegenüber sich aufstellen kann. — Ging der Wurf in den Korb, und fing der Werfer den herausrollenden Ball, so darf er noch einmal werfen. Nach 3 Treffwürfen hintereinander hat der geschickte Werfer den Ball dem Gegner zu übergeben.

Anfangs wirft man den Ball mit beiden Händen von unten nach oben, später mit einer Hand, r. wie l. in diesem Fall auch von oben her; zuerst steht man nahe, später entfernter von dem Gerät. — Auch nach einem Angang oder Anlaufe kann geworfen werden. — Der erste ist, trifft er, im Vorteil, da der Ballkorb ihm entgegen umkippt, und sonach auch der Ball ihm wieder entgegenrollt. Der zweite hat, wenn er, statt dem ersten den Ball zuzuwerfen, ihn in den Ballkorb bringt, einen Halbkreis um das Gerät (auf die Seite des Gegners) auszuführen, will er den fallenden Ball auffangen. Deshalb muß, nachdem das Werfen einmal „durch" ist, jedes Gegner-Paar seine Stellung wechseln.

Sonst könnte auch eine offene (Flanken-) Reihe den Ballkorb umkreisen. Nach einer bestimmten Anzahl von Schritten würden alle Halt machen. Der dem Ballkorbe gegenüberstehende erste würde ihm die Stirn zuwenden, und nach dem Wurfe würde die Reihe weiterziehen, damit der zweite, dann der dritte u. s. f. zum Wurfe kämen. Hierzu brauchten nicht gerade alle Spieler mit Bällen versehen zu sein. — Haben die Spieler, wie bei uns im Frühjahre bei ihren Fangspielen auf dem

Schulweg, eigene kleinere Bälle, so würden die zuerst hineingeworfenen Bälle den Korb nicht aus seiner Richtung bringen: erst eine größere Zahl von Treffern hätte diesen Erfolg ꝛc.

Später möge dem Auffangen des Balles ein- oder mehrmaliges Handklappen, Unterarmkreisen ꝛc. vorausgehen, der Ball im Stand auf einem Bein aufgefangen, auch seitwärts oder rückwärts eingeworfen werden. Der elastische Ball möge auch gegen den Fußboden getrieben werden, so daß er hoch aufspringend in den Ballkorb fällt.

Das Ballkorbspiel ist der Vollständigkeit halber beibehalten worden. Die Kinder scheinen ihm nicht viel Geschmack abgewinnen zu können.

b) **Spiele mit dem großen Ball.**

Ich teile sie in solche, die mit einem großen hohlen Ball, und in solche, die mit einem großen vollen Ball ausgeführt werden. Daß viele Arten des Fang- und Wanderballes (s. S. 56 ff.) mit jenem, jawohl auch mit diesem ausgeführt werden können, wurde schon angedeutet; daß aber die nachfolgenden Spiele mit dem hohlen Ball, z. B. von der erwachsenen Jugend, auch mit dem vollen Ball, und umgekehrt die mit dem vollen Balle von jüngeren auch mit dem hohlen Ball auszuführen sind, will ich gleich hier bemerken. Der volle Ball wird von jedem Beutler im Preise von 3 bis 4 ℳ besorgt, hält für die erwachsene Jugend 25—30 cm, für das jüngere Alter 20—25 cm im Durchmesser, ist mindestens aber kopfgroß; er wird mit 2 durch Pressung hergestellten Lederschalen überzogen oder aus 5—6 Streifen dicken, sehr haltbaren Roßleders (oder Segeltuches) zusammengenäht, und ehe der letzte Streifen angenäht werden kann, fest und dicht mit Kälberhaaren ausgestopft. Er kann außerdem noch mit 2 etwa 5 cm breiten Lederstreifen oder Gurten kreuzweise überzogenen und mit einem langen ledernen Riemen oder einem kurzen Riemengriffe zum Anfassen bei dem Schleudern des Balles versehen sein. — Der große hohle Ball aus Kautschuk (Guttapercha) hält ebenfalls 25—30 cm im Durchmesser, obgleich man ihn auch kleiner haben kann; er darf aber nicht an feuchten Orten aufbewahrt werden, weil er dadurch sehr schlaff und geradezu unbrauchbar wird, wenn es nicht gelingen sollte, die Luft in ihm im Sonnenschein oder durch die Ofenwärme wieder

genügend auszudehnen. Auch darf man mit ihm nicht in der Nähe spitziger Gegenstände spielen, weil er durch Anprall auf diese in der Regel durchlöchert wird; muß man doch schon vorsichtig sein, ihn nicht allzuhart mit der Stiefelspitze anzustoßen. In dieser Beziehung sind die Ballons aus einer Schweins- oder Ochsenblase und mit Leder überzogen besser, nur muß man eine recht runde Blase wählen, damit der Lederüberzug nicht eiförmig auseinandergetrieben wird. Auch die Kautschukbälle kann man, um jene Übelstände zu vermeiden, mit Leder überziehen.

* Das Ballonspiel.

(Il Giuoco del Ballon grosso.)

In Italien ist das Ballonspiel zum Nationalspiel geworden, und wahrscheinlich wird man es wohl nirgends in der Vollkommenheit spielen, wie dort, wo es in den drei schönen Jahreszeiten das Lieblingsspiel in allen Städten ist. Hier fordern sich die vornehmsten Spieler verschiedener Städte oft auf 50 Stunden Entfernung heraus, für einen bestimmten Preis oder nur um der Ehre willen zu spielen. Die Bürger nehmen den lebhaftesten Anteil, unzähliges Volk versammelt sich hinter den Mauern der Stadt, wo man gewöhnlich spielt, und sitzt auf Gerüsten stufenweise umher, um diese nationale Feierlichkeit mit anzusehen. Man ruft seinen Spielern Mut zu: bravi, bravissimi e viva, man klatscht Beifall, man wettet. Hier sieht man Edelleute und Staatsbeamte öffentlich mit jedem Handwerksmanne spielen, der geschickt darin ist, und der fertige Spieler kann sich dadurch in halb Italien berühmt machen. Ich werde daher bei der Beschreibung dieses Spieles das ganz benutzen, was Baretti und Jagemann davon erzählen.

Das Schlagen dieses Balles geschieht bei uns mit der Faust, die nur mit einem ledernen Handschuhe bekleidet wird; da aber die Faust ein ganz irregulärer Körper ist, so können die Schläge nicht die regelmäßige Richtung erhalten, die das Spiel erfordert; ferner kann die Hand leicht Schaden nehmen, und es ist nichts Ungewöhnliches, daß man sich einen Finger auf einige Zeit lähmt. In beidem liegt vielleicht die Ursache, daß die Italiener den Arm mit einer hölzernen Schiene bewaffnen, welche sie Bracciale nennen. Dieses Instrument hat einige Ähnlichkeit mit einem Muffe. Der Spieler steckt den Arm fast bis an den Ellenbogen hinein und hält es an einem, inwendig durchgehenden Querholze fest. Äußerlich ist dieser hölzerne Schutzärmel über und über wie ein Igel mit

kurzen, spitzigen Hölzern (Buckeln) versehen, die viereckig geschnitten sind.

Man spielt am liebsten an einer hohen Mauer oder an einer langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müssen wenigstens 6 Spieler sein, 3 in jeder Partei; gemeiniglich aber ist die Zahl der Spieler 12, so daß jede Partei aus 6 besteht.

Anfangs ist der Mittelpunkt der Spielbahn die Grenzscheide der beiden Parteien, in der Folge aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet; denn so wie sich die beiden Parteien in den Umkreisen des Platzes herumtreiben, so muß sich jene Grenzlinie mit herumdrehen.

Bei dem Anfange des Spieles wird der Ballon den Spielern von einer dazu bestimmten Person vorgeworfen, und von diesem Augenblicke kommt es darauf an, ihn aus seinem Felde in das der Gegenpartei zu schlagen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis er zur Erde fällt und liegenbleibt; dann verliert die Partei, auf deren Feld er liegt, weniger oder mehr Punkte (points), je nachdem er mehr oder minder weit in das Feld hineingetrieben ist. Dies kann jede Gesellschaft bei uns leicht ausmachen; sie kann entweder überhaupt nur für das Liegenbleiben im Felde der Gegner Punkte zählen, ohne auf die Weite zu sehen, in welcher er von der Grenzlinie liegt, oder wirklich die Entfernung messen und für je 2 m oder deren 3 einen Punkt mehr rechnen. Streift der Ballon eine Person, so wird sie um einen Punkt gestraft. Man spielt gewöhnlich bis zu 60 Punkten.

Dieses Spiel hat fast alles, was zu einer guten körperlichen Übung gehört. Es gewährt viel Vergnügen, giebt dem Körper viel Bewegung im Freien und befördert seine Gesundheit und Schnelligkeit; es übt und stärkt den Arm, sowie das Augenmaß, zumal wenn man sich auf wirkliche Messungen der Weiten einläßt, in welchen der Ballon auf dem Felde der Gegner liegt. Nichts ist hier natürlicher, als vor der Messung zu schätzen. Dadurch bekommt die Jugend aber bald das Maß von 1 (2) m als fixiertes Maß in den Kopf, und das ist allerdings sehr nützlich. Auf die obige Art verdient das Spiel alle Empfehlung unter der Jugend; nur muß es von größeren Knaben nicht auf die bei uns gewöhnliche Art gespielt werden, wo man sich ohne Parteien in einen Kreis stellt, den Ballon schlägt, ohne weiter einen Zweck zu haben, als ihn in der Luft zu erhalten, und wo jeder sucht, ihn zum Schlagen recht oft für sich zu bekommen und zu behalten.

Schon bei den alten Griechen findet man das Ballonspiel unter der Benennung Episkyros und Epikoinos, und bei den Römern war es ebenfalls sehr gewöhnlich. Von ihnen verbreitete es sich, als ein klassisches

Spiel, über den größten Teil von Europa und ist noch überall bekannt. — Bei den Alten teilte sich die Gesellschaft in zwei Parteien, und diese stellten sich gleichweit von einer Linie (Skyros), die mitten durchzogen wurde. Im Rücken der Parteien wurde wieder eine Linie gezogen, und bei dem Spielen kam es dann darauf an, den Ball in das Gebiet der Gegner zu schlagen, vermittelst der Hände und Füße. Hierbei kam es zu heftigen Stößen und Schlägen, sowie bei dem englischen Football, wo jeder den schlägt, welcher den Ballon mit den Händen aufhebt.

Der Rollball.

a) Die Spieler bilden 2 in größerer Entfernung sich gegenüberstehende weitgeöffnete Reihen oder eine Kreisreihe. Der hohle Ball (oder der volle) wird mit der rechten oder der linken Hand — je nachdem es vorher bestimmt wurde — hinüber- und herübergetrieben, so daß er nur rollt. Läßt der eine oder der andere den Ball neben sich vorbeirollen, so stellt er sich so lange in die Mitte (also zwischen beide Spielreihen oder in die Kreismitte), bis ein anderer Ungeschickter ihn ablöst, oder bis er, was möglichst zu vermeiden ist, vom rollenden Balle getroffen wird. — Rollt der Ball nicht bis zur anderen Seite hinüber, so hat derjenige, welchem er am nächsten liegt — aber nicht eher, als bis er ruhig liegt —, von dieser Stelle aus ihn zurückzutreiben.

b) Ein unterhaltendes Rollballspiel, das allerdings besser mit dem kleinen Balle vorzunehmen ist, findet sich im „Buche des Knaben“. In der Nähe einer Mauer gräbt man auf ebenem Boden so viel Löcher, als Spielende da sind. Etwa 5 m von den Löchern entfernt zieht man eine Linie, von der aus der Erste den Ball nach einem der Löcher rollt. Vorher aber sind die Grübchen unter die Spielenden verteilt worden. Der, in dessen Grube der Ball liegen bleibt, rafft ihn schleunigst auf und sucht damit einen seiner Kameraden, welche sämtlich davonlaufen, sobald sie gewahr werden, daß der Ball nicht in ihren Gruben sich befindet, zu treffen. Gelingt ihm dies nicht, so verliert er einen Punkt — jeder Spieler hat 4 Punkte — und hat nun den Ball zu rollen; gelingt es ihm, so verliert der Getroffene einen Punkt, wenn er nicht etwa in der Eile abermals einen anderen treffen kann. Kurz derjenige, welcher zuletzt geworfen hat, ohne zu treffen, verliert einen Punkt und hat den Ball von der Linie aus von neuem nach den Löchern zu rollen. Wer in einem Spiele dreimal rollt,

ohne den Ball in ein Loch zu bringen, verliert ebenfalls einen Punkt und hat gleichwohl fortzurollen, bis ihm sein Vorhaben einmal glückt. Rollt er den Ball in die eigene Grube, so verliert er zwar nicht, aber es wird ihm schwer werden, nach dem Aufheben des Balles einen der längst Entflohenen zu treffen. Wer seine 4 Punkte verloren hat, tritt ab. Das Spiel dauert fort, bis nur noch einer Punkte hat, und dieser ist dann der Gewinnende. Einer der Gespielen nimmt darauf den Ball in seine linke Hand und wirft ihn über die rechte Schulter hinweg soweit als möglich fort. Der Gewinnende stellt sich dort auf, wo der Ball zuerst niederfiel, und wirft ihn von hier aus dreimal nach dem Rücken des Werfenden und zwar so kräftig, als es ihm beliebt. Jeder Einzelne der Verlierenden wirft so den Ball hinter sich, und der Sieger erprobt solchergestalt seinen Ball an jedwedes Rücken. (Vergl. auch das Spiel „Mutter und Kind" S. 82.)

Die Jagd nach dem Ball.

a) Die Spieler bilden einen Kreis mit einem Abstande von einer Armlänge zwischen den Einzelnen. Sie lassen den Ball im Kreise nach Belieben rechts oder links herumwandern, ohne daß einer übersprungen werden darf. Ein außerhalb des Kreises Stehender läuft dem Balle nach und sucht ihn niederzuschlagen; gelingt es ihm, so löst der den Läufer ab, der zuletzt den Ball in den Händen hatte.

b) Den gleichen Verlauf nimmt das Spiel, wenn der Ball von Knaben, welche grätschend und gebückt im Kreise herumstehen, zwischen den Beinen vor und zurück weiter gereicht wird.

c) Die Spieler stehen wie bei a) im Kreis, das Gesicht nach der Mitte oder auch nach außen gewendet. Sie werfen sich einen Ball zu. Sobald dieser im Umlauf ist, erhalten sie einen zweiten gleichen Ball, den sie hinter dem anderen herwerfen. Es kommt darauf an, daß der zweite Ball den ersten einholt, oder auch der erste den zweiten. Der, welcher den eingeholten Ball in Händen hat, wird durch einen Wurf mit dem Ball aus angemessener Entfernung bestraft.

Der Fußball.

(Giuoco del Calcio in Italien.)

Bei den Italienern wird der Fußball nur bei großen Freudenfesten gespielt; in England wurde ehedem der Ballon, eine trockene Ochsenblase, mit Erbsen angefüllt, um bei dem Werfen ein lautes Geräusch zu verursachen.

a) **Der Kreisfußball.** Die Spieler bilden mit Händefassen einen Kreis oder stehen auch sich gegenüber, und einer steht als Balltreiber in der Mitte. Es wird aber der Ball nicht, wie bei dem Rollball, mit der Hand, sondern mit der Innenseite des vorherbestimmten Fußes rollend oder im Bogen fortgetrieben und aufgefangen. Derjenige, der den Ball z. B. an seiner rechten Seite vorüberrollen läßt, hat ihn zunächst, also ehe er in die Mitte tritt und den bisherigen Balltreiber ablöst, von außen wieder in den Kreis zu treiben, zu welchem Behufe die gereiheten auch Kehrt machen können. Hüpft der Ball bei einem zu starken Stoß einmal über die Hände oder die Köpfe der Spielgenossen hinweg, so kann niemand dafür, und hat deshalb nur der bisherige Balltreiber den Ball wieder in den Kreis zu treiben. —

Daß die Spieler hierbei auch an Bäumen stehen können und dann so viel Spielraum haben, als sie rings im Kreis um den Baum, eine Hand an demselben lassend, gehen können, daß jeder den Schläger ablösen muß, sobald er den Ball nicht zurückschlägt, sondern von demselben den Baum berühren läßt — sei als Abänderung hier besonders aufgeführt.

Auch können sich die Spieler wohl einmal auf (Garten-) Stühle stellen und von da herab mit Stangen den Ball abwehren. Die Stühle gelten als Schiffe, der Ball ist ein Torpedo. Rollt er unter den Stuhl, so geht der Schiffer unter.

b) * **Burg- oder Turmball.** Die Spieler bilden einen Kreis. In dessen Mittelpunkte steht eine aus 3 (besser 4) gegen das obere Ende hin zusammengestellten Stangen bestehende Pyramide (Fig. 14), die Burg; neben ihr steht der Wächter oder Verteidiger. Jeder Werfende ist bestrebt, vom Kreisumfang aus die Burg zum Falle zu bringen, der Wächter dagegen sucht den Ball von ihr fernzuhalten. Fällt sie, so ist das Spiel zu Ende, und im neuen kann der Sieger, also der, welcher die Burg zum Falle brachte, zum Wächter werden. Fliegt der Ball an der Burg vorbei, oder wird er


Fig. 14.

vom Wächter abgewehrt, so sucht ihn der, in dessen Richtung der Ball niederfällt, zu erhaschen, oder wenigstens so schnell als möglich aufzuheben, eilt mit ihm an den Umfang des Kreises, um ihn von hier aus ebenfalls mit dem Fuß und im Bogen nach der Burg zu stoßen.

c) * **Festungentsetzen.** Ein Spiel, bei welchem je nach Übereinkommen auch mehrere Bälle entweder mit dem Fuß oder mit der Hand geworfen werden können. Eine kleinere Anzahl Spielender, z. B. 8, bildet einen engen Kreis, die Festung mit ihrer Besatzung; eine größere steht in einiger Entfernung um die Festung ebenfalls im Kreise herum und ist mit Stäben bewaffnet, das Belagerungsheer; ein dritter äußerster Kreis wird von den zum Entsatz der Festung Heranrückenden gebildet. Es kommt darauf an, daß zwischen ihnen und den Belagerten eine Verbindung hergestellt werde. Sie lassen deshalb einen Ball über die Köpfe der Belagerten wegfliegen, damit er in der Festung niederfalle. Die Belagerer suchen ihn mit Stangen aufzuhalten. Gelingt es trotzdem, den Ball in die Festung zu bringen (die die Festung Besetzenden suchen ihn aufzufangen), so fallen die Festungsleute alsbald aus, und die Festung ist befreit.

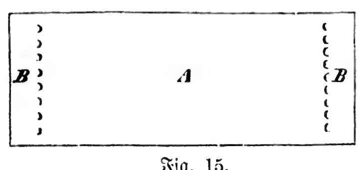


Fig. 15.

d) Statt die Spielenden in Kreisen aufzustellen, kann man sie in drei gleichstarke Reihen ordnen; die Reihe in der Mitte verhindert die Verbindung zwischen den äußeren; so spielt man sich auf der Landstraße von einem Orte zum anderen. Die äußere Reihe rückt nach jedem Gange über die innere Reihe hinaus, diese wird mittlere, die anfänglich mittlere wird letzte Reihe. Jeder Reihe wird die Zahl der abgewehrten Bälle gutgeschrieben.

e) An 2 gegenüberliegenden Seiten des Spielplatzes werden die Male bezeichnet. Der freie Platz (Fig. 15.) A zwischen den inneren Malen mißt 25—30 Schritte. Die Gespielschaft teilt sich in zwei gleiche Hälften — selbstgewählte Anführer wählen umsichtig und abwechselnd immer die stärksten und geschicktesten

aus dem Haufen der übrigen —, und diese stellen sich einander gegenüber auf den inneren Grenzen ihrer Male auf. Ein durchs Los rc. Bestimmter schleudert mit dem Fuße den hohlen Ball gegen die andere Partei, welche dafür zu sorgen hat, daß er nicht zwischen je zweien hindurch oder über alle hinweg, also nicht über die Außengrenze B hinauseile, womit für sie das Spiel sofort verloren ist. Das Auffangen des Balles mit den Händen oder Armen kann hierbei erlaubt sein oder nicht. Jedenfalls aber gilt, daß der Ball nur von der Stelle aus wieder mit dem Fuße der Gegenpartei zuzutreiben ist, wo er aufgefangen oder mit dem Bein aufgehalten worden ist, oder wo er überhaupt zuerst an einen Mitspieler anprallte. Auch darf kein anderer den Ball schlagen, als der, durch den er in seinem Fluge behindert worden ist. Der etwa weitergerollte Ball ist mit den Beinen bis zu dieser Stelle zurückzurollen. Am günstigsten ist es, wenn der herbeifliegende Ball mit dem Beine nicht nur aufgehalten, sondern auch durch denselben Schlag wieder zurückbefördert werden kann, denn dann erst kommt volles Leben in das Spiel. Über die Seitengrenzen hinaus soll der Ball nicht kommen; ist es aber doch der Fall, so darf er wenigstens von dort aus nicht geschlagen werden. Hauptsache ist es, den Ball recht weit zu schlagen, damit die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge nach dem äußeren Male hin gezwungen und so die Möglichkeit erreicht wird, ihn einmal über die Außengrenze hinwegzutreiben, womit dann das Spiel beendet sein würde. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch wechseln vor diesem die Parteien die Male.

f) Im geschlossenen Raum (Saal) ändert sich das Spiel; man zieht in der Mitte des Raumes eine Linie, jeder Spielschar wird eine Hälfte angewiesen, und die Schar bemüht sich, den Ball irgendwo von der Mittellinie mit den Füßen zwischen den Gegnern weg an die Wand hinter diesen zu bringen. Glückt's, so wird ihr ein Punkt gutgeschrieben. Der Ball darf immer nur gerollt und nicht geschleudert und muß stets mit den Füßen aufgefangen werden. Wird das Spiel von 20—40 Personen mit 2 Bällen zugleich getrieben, so ist es ein sehr lebhaftes; es spielt sich auch auf der Landstraße gut, quer über, die Straßengräben ersetzen die Wände.

* Der englische Fußball (Football).

A. Mit Aufnehmen des Balles.

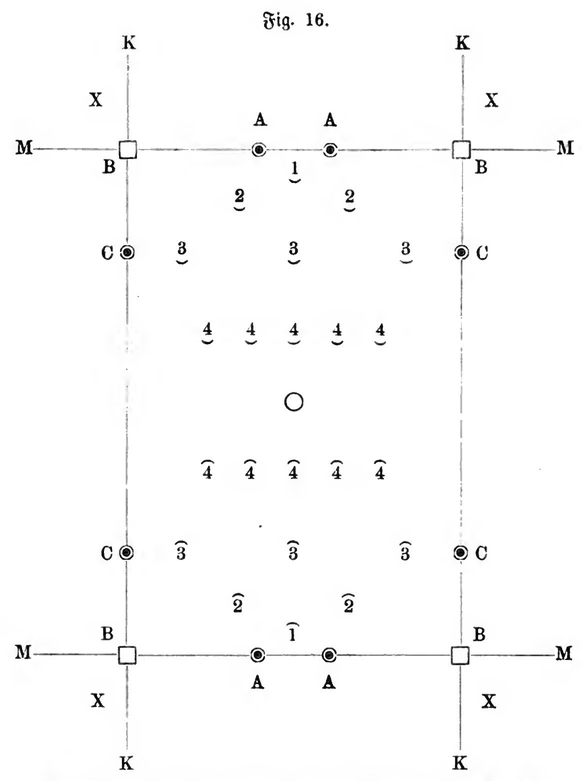
Der Gang dieses Spieles, das nur für die männliche Jugend von etwa 14 Jahren an geschaffen ist und ebenso gut im Herbst und Winter vorgenommen werden kann, ist der, daß von 2 Parteien eine jede ihr Mal verteidigt und den großen Ball nur mit Hilfe der Füße auf das Gebiet der Gegenpartei zu bringen sucht, und zwar zwischen den beiden Pfählen hindurch, die jede Partei auf der Grenze ihres Males aufgestellt hat. Ist dies einer Partei gelungen, so gehört ihr für dieses Spiel der Sieg; da aber in der Regel eine Zeit vorausbestimmt wird, wie lange das Spiel dauern soll, so gilt schließlich diejenige Partei als Siegerin, die den Ball öfters als die andere durch das feindliche Thor gebracht hat.*)

1. Der Spielplatz ist eben, von Bäumen und Steinen frei, etwa 100 m lang und 75 m breit. Doch müssen auf jeder Seite noch etwa 20 m freier Raum gegeben sein.

Die Räume hinter den Mallinien sind die Male, die seitwärts von den Marklinien liegenden die Marken. Da, wo die Mallinien sich mit den Marklinien rechtwinkelig treffen, stehen die Eckstangen, 25 Schritt davon auf den Marklinien die Seitenstangen. In der Mitte der Mallinien werden die 5 m voneinander entfernten und etwa $3^1/_2$ m hohen Malstangen errichtet, die in einer Höhe von 3 m durch eine Querstange (eine deutlich sichtbare Leine, eine weiße Stange) verbunden sind. Als Seitenstange kann man jede etwa 2 m lange Latte benutzen. Verwendet wird ein hohler Kautschukball, der durch einen Lederüberzug gegen zu schnelle Abnutzung geschützt ist und

*) Bem. Wer eine eingehende und lebhafte Schilderung des englischen Fußballspieles zu lesen wünscht, dem empfehlen wir, „Tom Browns Schuljahre“. Von einem alten Rugby-Jungen. Gotha, Justus Perthes. 1867. Über die neuere Entwickelung des Fußballspieles in der Rugby-Union giebt ein Sonderabdruck, „das Fußballspiel“ aus der Sportzeitung, (Wien) Aufschluß. Wir dagegen können in unserem Buche die Regeln dieses Fußballspieles nur in Kürze geben und bemerken noch, daß die Regeln in England selbst abweichende sind. So z. B. gestaltet sich das Spiel nach der Football-Assoziation viel zahmer, und ist der Hauptunterschied der, daß bei der Rugby-Union der Ball über das Querholz des Thores, hier aber unter ihm hinweggebracht werden muß. Die letztere Art hat zur Zeit in Deutschland die Oberhand gewonnen, wird aber auch hier keineswegs allenthalben ganz gleich gespielt. Siehe u. a. Lion und Wortmanns „Katechismus der Bewegungsspiele“ (Leipzig, Weber 1891), wo das deutsche Fußballspiel ausführlicher besprochen ist.

Fig. 16.



Spielplatz und seine Besetzung bei dem Beginne des Spieles.

AA. Malpfosten.
BB. Eckstangen.
CC. Seitenstangen.
MM. Mallinien.
KK. Marklinien.
○ Ball.

XX. Malmarken.
1. Malwärter.
2. Malwächter.
3. Markleute und Kaiser.
4. Stürmer.

an einem trockenen Ort aufbewahrt werden muß. Er hält etwa 30—33 cm im Durchmesser. Als Kleidung trägt jeder englische Knabe Schuhe mit weichen Ledersohlen und ohne Nägel, eine Kappe und ein Leibchen in den Farben des betreffenden Klubs und ein weites Flanellbeinkleid; bei uns dürfte zur Unterscheidung der beiden Parteien für die eine ein rotes, für die andere ein grünes Band, am Oberarme getragen, genügen. Überflüssige Kleidungsstücke werden an den Seitengrenzen, also in den Marken, und zwar in deren Mitte und einige Meter hinter der Marklinie niederlegt und wenn nötig bewacht.

2. Die Personen. Die Gespielschaft teilt sich in 2 Parteien in der Weise, daß die beiden zuvor erwählten Kaiser abwechselnd einen nach dem anderen ausrufen, sich also ihre Leute aussuchen. Meist sind es höchstens 15 Personen, die eine Partei bilden. (In Rugby waren es nach Tom Brown zuweilen mehr als 50 Spieler, es dauerten aber die Hauptspiele, deren alle Jahre mindestens eins stattfand, oft 2—3 Tage.) Die beiden Kaiser bestimmen durchs Los oder durch „Kopf und Schrift“, wer „die Wahl“ haben soll, d. h. der Gewinner erklärt sich, ob er mit seiner Partei das Spiel eröffnen, also den ersten Stoß übernehmen will, was er gewöhnlich dann thut, wenn Wind und Erdboden günstig sind, oder er besetzt das ihm am günstigsten scheinende Mal. In diesem Falle hat dann die andere Partei den Abstoß zu übernehmen, in jenem steht ihrem Kaiser die Wahl zwischen beiden Malen frei. Nun stellen die Kaiser ihre Leute in Schlachtordnung auf. Der eine wählt zunächst 3 kaltblütige, entschlossene Malwärter, die sich auf das Weitstoßen verstehen. Ihre Posten sind etwa 25 Schritt hinter den Stürmern, der mittlere steht etwas weiter vor als die beiden übrigen; sie haben unter allen Umständen das Heiligtum der Partei zu hüten und zu verteidigen, namentlich gegen unvermutete Einzelangriffe und Überfälle. Zwei besonders behende Leute der Partei ernennt der Kaiser zu Markleuten, die ein sehr wichtiges Amt bekleiden. Ihre Aufgabe ist es, indem sie sich seitwärts (und zwar jeder während der Dauer des Spieles auf derselben Seite) und stets 5—10 Schritt hinter der vor- und rückwärtswogenden Stürmerreihe halten, stets auf den Ball zu achten und sich seiner zu bemächtigen, sobald es etwa den Gegnern gelingen sollte, ihn beim „Mengen“ zum Durchbrechen der Stürmer (also auf das feindliche Mal hin) zu

bringen. Sie ergreifen den Ball und laufen, ihn zwischen Brust und Arm haltend, auf das feindliche Mal zu, um entweder den Ball über die Mallinie zu bringen oder gar durch einen im vollen Laufe glücklich ausgeführten „Fallstoß“ mitten im Spiel das feindliche „Mal zu treten,“ d. i. zu stoßen, und so den Sieg zu erringen. Die Markleute müssen deshalb einen guten Fallstoß zu machen imstande sein. Die übrigbleibenden 9 Spieler sind die Stürmer. Diese haben die Pflicht, stets „am Balle zu bleiben“. Ist es zum Mengen gekommen, so geht ihr ganzes Bemühen dahin, den Ball zwischen den Beinen der Gegner hindurch zu stoßen aufs feindliche Mal zu, wodurch die Reihe der Gegner gesprengt und zum einstweiligen Rückzuge gezwungen wird; zugleich suchen sie nach Möglichkeit zu verhindern, daß der Ball die eigenen Reihen durchbricht. Die Hauptsache für den einen wie für den anderen Zweck bleibt stets ein gutes Zusammenspiel und Zusammenwirken, d. h. eine gute Spieldisziplin und unbedingtes Gehorchen dem Kaiser gegenüber, ohne welches kein Sieg errungen wird. Beim „Mengen“ treten die Stürmer von der Seite ihres Males her an den Ball, dichtgedrängt Schulter an Schulter und, wenn nötig, hintereinander stehend, aber nicht zu sehr vornüber gebückt, weil dadurch zuviel Platz nach vorn verloren geht. Keinen Augenblick bleibt die sich drängende Masse an derselben Stelle; dem Balle folgend flutet sie hin und her, beinahe stets im Trab, bis endlich der Ball durch irgend eine zufällig entstandene Lücke entweicht. Der Kaiser hält sich mehr hinter der Mitte oder wo es sonst nötig ist, aber nicht zwischen den Stürmern auf, weil er hier das Spiel nicht gehörig überblicken kann. Er darf natürlich, wie die Markleute und jeder andere Spieler, jederzeit den Ball aufnehmen und damit laufen. (Dr. med. F. G. Clasens „Bewegungsspiele im Freien“. Stuttgart 1882, O. Gundort.) Unter den Stürmern sind 2 Anmänner, die in zweifelhaften Fällen zunächst vom Kaiser befragt werden. Die abstoßende Partei bringt den Ball in die Mitte der die Seitenstangen verbindenden (gedachten) Linie, also 25 Schritt vom Mal entfernt, und zwar in eine mit Hilfe z. B. eines Stiefelabsatzes eingebohrte kleine Vertiefung. Die Spieler dieser Partei stehen dicht hinter dieser Linie, gleichlaufend mit der Mallinie. Die andere Partei steht gegenüber, etwa 10 Schritt entfernt. Der Kaiser selbst oder ein von ihm dazu ernannter guter Spieler stößt den Ball nach einem kleinen Anlaufe mit der ein wenig nach oben gerichteten

Stiefelspitze möglichst tief am Boden (kommt er indes zu tief, so fliegt der Ball zu hoch, und nicht selten fährt der Fuß in den Sandboden hinein), so daß er weit und hoch fliegt, und der Kampf aufs feindliche Gebiet hinübergespielt wird, obgleich es auch wieder vorteilhafter ist, wenn die Stürmer für den Anfang mehr in der Mitte des Platzes bleiben, bis der Ball irgendwo „festgemacht" ist. Sobald der Anlauf des den Abstoß ausführenden Spielers beginnt, laufen die Stürmer beider Parteien auf den Ball zu. Oft fliegt er weit hinein ins feindliche Gebiet; der nächste bemächtigt sich seiner, und er hat, ehe die Feinde herangekommen sind, vielleicht schon durch einen Platzstoß den Ball wieder über die Köpfe der Gegner zurückbefördert, oder er läuft damit der anderen Partei entgegen, um dann einen Fallstoß zu machen. Hauptregel bleibt: Jeder Spieler muß sein Mal hinter sich und den Ball vor sich haben und nur vorwärts stoßen, nie nach seinem Male hin. Nur im eignen Mal ist ein Spieler niemals „abseits". Die Kaiser haben streng darauf zu achten, daß nicht eher wieder begonnen, oder nicht eher gemengt, und „gezerrt" wird, bis kein Spieler mehr abseits ist, sonst ist das Spiel zu unterbrechen. Denn diese Faulen würden gar leicht dem Gegner gefährlich werden, ihre Partei schwächen und ohne Mühen sogar die Ehre des Sieges zufällig einernten können. (Über die Spielstrafe siehe den Schluß.) Der Ball darf vorwärts nur mit den Füßen getrieben, und nur zurück, d. h. auf das eigene Mal zu geworfen, nie nach vorn geworfen, noch mit Händen oder Armen geschlagen oder gestoßen werden. Auch darf er zum Tragen nur dann aufgenommen werden, wenn er seitwärts von den Stürmern oder hinter ihnen ist. Wer den Ball fängt, darf damit laufen. Fängt ein Spieler den Ball innerhalb des Spielraumes aus der Luft, entweder von dem Stoße des Gegners oder von einem „Tramp", und hat er mit dem Stiefelabsatze die Stelle des Fangens bezeichnet, ehe irgend ein anderer Spieler den Ball berührt, so hat seine Partei von diesem Punkt aus einen freien Platzstoß. Der Ball darf nie am Bande getragen werden. Nur derjenige, der den Ball trägt, darf mit den Händen gehalten werden, aber auch nur in der Weise, daß er am Weiterlaufen gehindert wird, und nur so lange, als er den Ball festhält.*)

*) Ein Spiel nach ähnlichen Regeln, wie das Fußballspiel, wird mit den mittleren Bällen gespielt, diese werden nicht getreten, sondern mit einem Knittel (Gehstock) geschlagen. Es heißt in England Hookey.

3) Kunstausdrücke. Wenn der Ball aus einer Kerbe nach einem Anlaufe gestoßen, „getreten" wird, so ist das ein Platzstoß (ein Ortskick); wenn man ihn aber aus den Händen hat im vollen Lauf auf die Erde fallen lassen und ihn im Augenblicke seines Wiederaufspringens tritt, so ist es ein Fallstoß; letzerer ist bei weitem schwerer. Beide dürfen jederzeit auch mitten im Spiele gemacht, nie aber darf der Ball mit der Hand selbst gestoßen oder geschlagen werden. Abstoß ist der Stoß in einer Entfernung von 25 Schritt von dem Mal in der Mitte zwischen den Marklinien zu Anfang eines jeden Spieles oder Ganges. Er ist ein Platzstoß oder Fallstoß; jener beim Anfang eines neuen Spieles und nach der Eroberung eines Males, und die verlierende Partei übernimmt ihn; dieser beim Anfang eines neuen Ganges. Ein neuer Gang beginnt, wenn a) der Ball in die Malmarken einer Partei gestoßen, geworfen oder getragen ist, b) wenn er in das Mal einer Partei gekommen und von dieser selbst angehalten worden ist, c) wenn der Versuch, den Ball über die Querstange zu bringen, mißglückte. Die Partei macht ihn, hinter deren Mal der Ball gewesen ist. Tritt man den aus den Händen fallenden Ball, noch ehe er die Erde berührt, so ist das ein Tramp, die dritte und leichteste Art des Tretens; der Tramp kann nie ein Mal gewinnen, gilt also dem Platz- und Fallstoße gegenüber nicht für voll. Wird etwa ein mit dem getragenen Balle laufender Spieler von einem oder mehreren Gegnern gepackt, so entsteht für ihn das Zerren; ist bei diesem Zerren seinerseits an ein Entrinnen nicht zu denken, so ruft er, wenn er nicht einmal den Seinigen den Ball zurückwerfen kann, „Nieder!", wobei er den Ball vor sich niederlegt. Überschreitet der Ball bei einem Zerren das Mal, so dürfen nur diejenigen sich weiter daran beteiligen, die den Ball schon vorher mit den Händen hielten; auch wenn der Spieler mit dem Ball in das feindliche Mal einläuft, dürfen nur die Gegner beim Zerren ch beteiligen, die ihn in eben dem Augenblicke gefaßt haben; die am Zerren beteiligten Gegner ringen so lange um den Ball, bis ihn einer hat, der ihn auf die Erde legt und „an" ruft. In Fällen des Zweifels darüber, wer den Ball angehalten hat, wird zu gunsten der Partei entschieden, in deren Male der Ball angehalten worden ist. Nach dem „Nieder!" beginnt das Mengen, d. h. die Stürmer beider Parteien treten von beiden Seiten um den Ball möglichst dicht aneinander. Glückt es bei

einem solchen Mengen in der Nähe des feindlichen Males einem der Markleute, den etwa hervorspringenden Ball zu ergreifen, ihn über die feindliche Mallinie hinüberzubringen, so ruft er, ihn hier mit der Hand an den Boden drückend, „An“, falls dies nicht von einem Feinde verhindert werden konnte; nie aber darf er hier „Nieder“ rufen, weil hinter der Mallinie niemals ein Mengen stattfinden kann. Sollte der Ball über eine Mallinie fliegen, so versucht die Partei, der das Mal gehört, alles, um ihn wieder auf den Platz zu stoßen, oder wenigstens, wenn dieses nicht möglich sein sollte, selbst zuerst am Balle zu sein, um nun verteidigenderweise den Ball anzuhalten. Sobald dies gelingt, müssen die Gegner den Rückzug antreten, und jene Partei erhält das Recht zu einem freien Abstoß, d. i. zu einem Fallstoß, bei welchem die Gegner bis an die Linie zwischen den Seitenstangen von ihrem eigenen Male zurücktreten und nur von hier aus stürmen dürfen, sowie der Spieler mit dem Ball ihn zum Treten fallen läßt oder die Linie damit zu überschreiten sucht. Wird jedoch wider Erwarten der Ball von den Gegnern hinter ihrer Mallinie angehalten, so erlangen diese einen Versuch. An der Stelle nämlich, wo der Ball von den Feinden angehalten wurde, bringen sie ihn in lotrechter Richtung auf die Mallinie und an der Stelle, wo sie diese erreichen, wird mit dem Stiefelabsatz ein Zeichen gemacht. Von hier aus geht nun der Spieler, der den Ball anhielt, oder einer, den der Kaiser bestimmte, in derselben Richtung weiter bis zu einer Stelle, die ihm am günstigsten erscheint zu einem Versuch auf das Mal und macht hier eine Vertiefung in den Boden. Seine Partei stellt sich hinter ihm auf, die Stürmer der bedrohten Seite aber treten zwischen ihre Malpfosten und beginnen mit Geschrei zu stürmen, sobald der feindliche Spieler seinen Anlauf nimmt. Gelingt der Versuch nicht, so beginnt ein neuer Gang mit einem Abstoße (Fallstoße) der Partei, in deren Male der Ball gewesen ist; gelingt der Versuch, so ist der Sieg errungen. Das Spiel beginnt sogleich von Neuem, aber die Besiegten haben diesmal den Platzstoß. Wird der Ball einmal sogar zwischen den Malpfosten angehalten, so muß er zum Platzstoß in einer Linie mit einem der Pfosten zum Versuche hingelegt werden, nicht aber zwischen sie. Wird der Ball sehr nahe an den Marken angehalten, so daß es aussichtslos erscheint, das Mal in der beschriebenen Weise zu erobern, so verzichtet die Partei lieber auf den Versuch und

wählt den Austramp; es geht dann der Spieler, der den Ball angehalten hat, in gerader Linie, also im rechten Winkel an die Mallinie und befördert von da aus den Ball durch einen Tramp ins Spiel. Hierbei stellt sich die bedrohte Partei auf wie bei dem Versuch und stürmt mit erhobenen Armen, um den Ball zu berühren, und mit Geschrei, um das Fangen des Balles zu verhindern. Die Partei des Austrampers hat nämlich in diesem Falle das Recht, den Ball zu fangen, um vielleicht doch noch das Mal zu erobern. Es muß aber der Fänger sehr schnell sein und mit seinem Stiefelabsatz ein Zeichen an der Fangstelle machen, ehe ein Gegner den Ball berührt, sonst geht er seines Gewinnes wieder verlustig. Durch einen Austramp kommt der Ball wieder ins Spiel, als wäre nichts vorgefallen. Hat z. B. die eine Partei (A) den Ball im Male der anderen angehalten und macht danach den Austramp, so verzichtet sie auf den erlangten Vorteil des „Versuchs", und der Austramp kann somit nichts zählen, vielmehr geht das Spiel ruhig weiter, wenn sie nicht gerade den Ball von Neuem auffängt und darnach vielleicht das Mal doch noch erobert. Wenn aber die andere Partei den Ball notgedrungen und selbstverteidigend anhält, so ist das ein Erfolg für die Partei A, obgleich das Spiel ruhig weiter geht. Eine Partei kann also im eigenen Male nie ein „An" gewinnen, sondern stets nur verlieren. Ebenso zählt ein „An" in der Malmarke der betr. Partei stets nur für die Gegner. Tritt also einer von A den Ball in der Malmarke von A, was nur geschieht, um den Gewinn eines „Versuches" oder des Males zu vereiteln, so zählt das ebenso gut für B, als wenn einer von B es selbst gethan hätte. Geht der Ball hierbei oder bei einer anderen Gelegenheit, z. B. durch Hineintreten oder Hineintragen, über die Marklinien hinaus, so ist er sofort beim Überschreiten der Grenzen außer Spiel und muß von der Stelle, wo er sie überschritten hat, von dem Spieler, der ihn hält oder zuerst da berührt, in gerader Linie mindestens 10 Schritt weit vor in den Spielraum getreten werden. Wird der Ball nicht in gerader Linie oder nicht weit genug geworfen, so kann jeder Kaiser sofort verlangen, daß der Ball noch einmal geworfen wird. Fliegt der Ball bei einem Abstoß in die Marken, so muß er zurückgeholt und von Neuem abgestoßen werden. Abseits ist ein Spieler, wenn er a) vor dem Ball ist und der Ball hinter ihm von einem seiner Partei getreten oder

gehalten wird, b) wenn er von der Seite der Gegner her ins Mengen oder bei dem Mengen vor den Ball kommt. Ein Spieler, der abseits ist, darf weder den Ball berühren, noch einen Gegner aufhalten, überhaupt nicht am Spiele sich beteiligen, bis er nicht mehr abseits ist. Er hört auf abseits, zu sein, wenn der Spieler seiner Partei, der den Ball zuletzt getreten, oder der ihn trägt, nach dem feindlichen Male zu an ihm vorüberläuft; oder wenn ein Gegner vor ihm, d. h. zwischen ihm und dem feindlichen Mal, den Ball berührt hat, wenn also durch das Spiel der Ball wieder vor ihn gekommen ist. Um nicht länger abseits zu sein, begiebt sich der Spieler hinter den Ball. Im eigenen Mal ist kein Spieler abseits.

4. Spielstrafen. Wenn jemand eine Spielregel übertritt, so kann der Kaiser oder ein Anmann der Gegner zunächst verlangen, daß der Ball wieder an die Stelle gebracht wird, von wo er durch falsches Spiel entfernt ist, und daß er da zum Mengen niedergelegt wird. Übertritt derselbe oder ein anderer seiner Partei zum zweiten Mal eine Regel am nämlichen Tag, so kann der Kaiser oder ein Anmann der Gegner einen freien Abstoß von dem Platze verlangen, von dem der Ball durch falsches Spiel entfernt ist. Alles Schlagen, Treten und Beinstellen, Hinwerfen vor die Füße eines laufenden Gegners ist verboten. Wer diese Regel übertritt, ist zunächst vom Kaiser zu verwarnen; fügt er sich dann nicht, so ist er vom Spielplatze zu verweisen.

5. Gewinn des Spieles. Bei gewöhnlichen Übungsspielen zählt ein „An" für 1, eine „Malmarke" für 1, ein „Versuch" für 5 und ein Mal für 20 Punkte. Ein Wettspiel dagegen wird entschieden durch die Zahl der genommenen Male; ist auch dadurch keine Entscheidung möglich, so zählt die Anzahl der „Versuche", und ist auch dadurch keine Entscheidung gegeben, so hat die Partei gewonnen, welche die meisten „An" hat. Ein Mal gilt mehr als noch soviele Versuche. Ist beiderseits kein Mal getreten, also kein wirklicher Sieg errungen, so hilft man sich mit der Berechnung der beiderseits gewonnenen Punkte. Ein Mal wird gewonnen durch einen Platzstoß, auch mitten im Spiele durch einen gewöhnlichen Stoß oder Fallstoß, nie aber durch einen Tramp. Der Ball muß dabei über die Querstange fliegen; fliegt er nur über einen Pfosten weg, so heißt er ein „Pfoster" und zählt nicht für ein Mal. Beim Wettspiel haben 3 Preisrichter

die höchste Entscheidung und bestimmen die preistragende Partei. Die Wettspiele dauern eine Stunde; die Preisrichter rufen nach einer $^1/_2$ Stunde: „Halbe Zeit!“ Nach dem Ablaufe der halben Zeit kann jeder Kaiser den Wechsel der Male verlangen, der andere erhält sodann den Abstoß. Bei den Aufzeichnungen über das Spiel werden zunächst Art und Zeit des Spieles, die Namen der Unparteiischen, der Kaiser, Malwärter, Markleute und schließlich auch der Stürmer beider Parteien genannt, ehe die Übersicht über die Erfolge gegeben wird.

Erfolge.

Rot.		Grün.	
		1. Versuch (NN)	5
2. Versuch (NN)	5		
3. An (NN)	1		
4. An (NN)	1		
5. An (NN)	1		
6. Versuch (NN) Mal (NN)	20		
7. Versuch (NN)	5		
		8. Versuch (NN) Mal (NN)	20
9. Malmarke (NN)	1		
		10. Malmarke (NN)	1
		11. Versuch (NN)	5
Sa.:	34	Sa.:	31

Rot (Führer NN) siegte über Grün (Führer NN) mit 34 gegen 31.

Dr. Koch liefert hierzu noch einige beherzigenswerte Winke, namentlich auch für solche Fälle, wo ganze Schulen zu einer Fußballvereinigung zusammentreten.

Klasseneinrichtungen. a) Jede Klasse wählt 3 Rottmeister: Klassenkaiser, Schriftwart, Zeugwart. Die Namen derselben werden ins Vereinsbuch eingetragen. Sie sind dem die Aufsicht führenden Lehrer zunächst verantwortlich.

b) Jeder Rottmann kann zu seiner Vertretung einen Anmann bestimmen.

c) Die 3 Rottmeister zusammen wählen die 12 besten Spieler aus, mit denen zusammen sie die Fußball-Riege der Klasse bilden. Zur Aushilfe bestimmen sie 3 Ersatzmänner.

d) Der Klassenkaiser hat beim Spiele Vertretung und Leitung der Klasse; der Schriftwart führt das Klassenvereinsbuch, in welchem die Besuchslisten aufzustellen und die Erfolge der Klasse zu verzeichnen sind; der Zeugwart hat die Aufsicht über das Zeug auf dem Spielplatz, die Sorge für die zum Spiele nötigen Stangen und Bälle und die Einsammlung der Klassenbücher.

Platzordnung. a) Alle abgelegten Kleidungsstücke werden an den Malpfosten von den einzelnen Klassen getrennt niedergelegt.

b) Kein Schüler darf, ohne sich bei einem Lehrer abzumelden, den Platz verlassen.

Gesundheits-Vorschriften. a) Schwächliche und kränkliche Schüler werden nur mit ärztlicher Erlaubnis zugelassen.

b) Es wird nie ohne Aufsicht eines Lehrers gespielt.

c) Bei unsicherem Wetter wird nur von Freiwilligen gespielt.

d) Es wird bei der Einrichtung des Spielplatzes dafür Sorge getragen, daß kein Schüler gegen den Ostwind anzulaufen hat.

e) Auf dem Platze darf niemand sich hinlegen oder müßig stehen.

f) Kein Schüler darf ohne besondere Erlaubnis den Rock ablegen; diese Erlaubnis wird nur denen erteilt, die ein wollenes Hemd tragen.

g) Jedem zu Erkältungen neigenden Schüler wird empfohlen, an den Spielnachmittagen ein wollenes Hemd zu tragen.

h) Nach Beendigung des Spieles hat jeder Schüler augenblicklich seinen Überrock oder seinen Plaid anzulegen und sich sofort nach Hause zu begeben.

B. Fußball ohne Aufnehmen des Balles.

Bei schlechtem Wetter vereinfacht man das Spiel außerordentlich durch die Aufstellung des Gesetzes, daß der Ball nur beim Fangen mit der Hand berührt werden darf, mit anderen Worten, daß man nach den Regeln der englischen „Football-Association“ spielt. Das Spiel wird dabei weit „zahmer“. Eine besondere Art der Weiterbeförderung des Balles bei dieser Spielart ist das „Treiben“ des Balles. Durch eine Reihenfolge leiser Stöße setzt man den Ball nach einem bestimmten Ziele hin in Bewegung und behält ihn durch den ihn schützenden Fuß so in der Gewalt, daß die Gegner oft große Mühe haben, den Ball wieder ins Spiel zu bringen. Ein Spieler kann ihn so auch einem Freunde mit dem Fuß oder auch mit dem Kopf, nicht mit den Armen und Händen, zustoßen, der sich in günstiger Stellung befindet, damit ihn dieser weitertreiben könne. Das „Treiben“ ist eine feine Kunst, nicht ganz leicht zu erlernen. (Clasen.) Für deutsche Verhältnisse geben wir diesem vereinfachten Spiel übrigens in alle Wege den Vorzug und gestalten es kurzweg nach folgenden Regeln:

1) Der Ball darf im allgemeinen nicht aufgenommen werden.

2) Angefaßt wird er ausnahmsweise in drei Fällen:

a) Wenn er über eine Seitengrenze des Feldes fliegt. Dann wird er zurückgeholt und in gleicher Höhe am Rande des Feldes niedergelegt, um von hier aus von einem Spieler der Partei, welche ihn nicht hinausgestoßen hatte, wieder ins

Spiel getreten zu werden. — Es kommt vor, daß einer, dessen Partei in schlechter Verfassung ist, ihn absichtlich auf die Seite bringt, damit die Partei Zeit gewinne, ihre Schlachtordnung zu verbessern. Dafür hat die andere Partei den Vorteil, den Wurf, durch den der Ball wieder ins Spiel gebracht wird, nach ihrem Belieben ungehindert einzurichten.

b) Wenn der Ball über die Marklinien, aber nicht durchs Mal getrieben wird. Er wird dann dem Malwächter gebracht, und dieser legt ihn vor dem Male nieder, um ihn abermals in Ruhe zu treten.

c) Wenn der Ball auf den im Male befindlichen Malwächter zufliegt.

3) Verboten ist es, einen Spieler der Gegenpartei mit den Händen zu berühren.

4) Ein Mal wird gewonnen dadurch, daß der Ball zwischen den Malstangen unter der Querstange hindurch getreten wird.

5) „Versuche" und „Ans" werden bei diesem Spiele nicht gemacht, „Malmarken" nicht gezählt, es entscheiden also nur die gewonnenen Male.

6) Wird gegen Regel 1—3 von einem Spieler gefehlt, so erhält die Gegenpartei von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht ist, einen Freistoß, der aber nie ein Mal gewinnt.

Alles übrige stimmt mit dem „Fußballe mit Aufnehmen" genau überein.

* **Der Grenzball.** (Roßball, Balltreiben.)

Es ist die Absicht, den Ball über die Außengrenze der Gegenpartei hinauszustoßen. Es wird hierbei der große volle Ball (von Leder oder Zwillich ohne oder mit Ledergriff (s. S. 138) mit den Händen gegen die andere Partei gestoßen (geworfen, geschleudert), welche ihn mit den Armen aufzufangen oder während des Fluges noch zurückzustoßen sucht, letzteres, damit der Ball recht weit vor dem Male niederfalle. Von dem Orte des Auffangens oder des Aufhaltens (das Zurückrollen dabei darf nicht gerechnet werden) ist der Ball zurückzustoßen. Ist es gelungen, den Ball recht weit zurückzustoßen, so kann die fangende Partei auch weit vordringen; anderenfalls, also wenn sie den Ball nicht einmal aufgefangen oder aufgehalten

hat, muß sie bis zur Ruhestelle zurückgehen. Stets hat derjenige den Ball zu werfen, der ihn aufgefangen oder zurückgestoßen hat; im Falle des Nichtauffangens aber wird der Ball am besten der Reihe nach geworfen. Dem Werfenden ist es jederzeit gestattet, seitwärts links und rechts vom Niederfallsorte zu laufen und so eine Stelle der Gegnerschaft zu finden, die entweder gar nicht oder nur mit schwachen Spielern besetzt ist — hierbei 3 Schritte vorwärts zu laufen, kann nur dem gestattet werden, der den Ball aufgefangen hat, einem anderen durchaus nicht — um den Ball recht weit zu schleudern, so daß die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge gezwungen wird. Nach dem Auffangen den Ball noch fortzustoßen, ist nicht erlaubt. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch werden zuvor die Plätze (die Male) gewechselt. — Wird der Ball jedoch mit dem Schleuderriemen geschleudert, so muß die Entfernung zwischen den inneren Malen größer sein, denn dann erfaßt ihn der Spieler an dem Schleudergriff*) und wirft ihn erst nach vorübergehendem Armschwingen oder Armkreisen mit vermehrter Kraft. — Die Fortbewegung des Balles kann übrigens auf sehr verschiedene Art geschehen; soll sich die rechte Lust bei dem Spiel entwickeln, so muß man es jedem Spieler erlauben, auf diejenige Art zu werfen, die er mit seinen Genossen für die vorteilhafteste hält; bei Auffangen ist darauf zu halten, daß es nicht mit den Spitzen der gespreizten Finger geschehe, lieber mit geballter Faust und dem Unterarm, da sonst leicht schmerzhafte Verstauchungen vorkommen. — Bei großer Zahl der Spieler treibt man mehrere Bälle zugleich.

„Interessanter Weise — so erzählt H. Wagner in seinem „Illustrierten Spielbuche für Knaben" — ist bei vielen Indianerstämmen Nordamerikas ein ganz ähnliches Ballspiel seit alten Zeiten im Gebrauch. Die Spieler teilen sich in 2 gleiche Parteien und stellen sich etwa 500 Schritt voneinander auf. Die Mitte zwischen beiden wird durch eine andere Linie das äußere Grenzmal. Jede Partei sucht, wie bei den obenerwähnten europäischen Ballspielen, den Ball über das äußere Grenzmal der Gegner zurückzutreiben, und hat, wenn ihr dies gelingt, den Preis davongetragen.

*) Bem.: Dieses Schleudern wurde gelegentlich auch einmal als Wettübung im Werfen in die Höhe oder Weite mit einem oder mit zwei Bällen zugleich vorgenommen.

Ändert man dieses Grenzballspiel dahin ab, daß ein großer Hohlball zwar mit den Händen und Armen aufgefangen, aber nur mit den Füßen gestoßen werden darf, so hat man noch ein sehr unterhaltendes Fußballspiel. (Vergl. S. 144 e.)

Wunderlich ist dabei das Kostüm der Spieler, welche zu Hunderten daran teilnehmen. Sie färben die Haut mit verschiedenen dickaufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts, als ein Paar kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehosen; dieselben werden durch einen Gürtel festgehalten, an dem hinten ein emporgerichteter langer Pferdeschweif, bei den nordwestlichen Stämmen ein Federbüschel, befestigt ist. Um den Nacken ist ein Halsband gehängt, an dem lange, rote Fransen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Ballspieler 2 Ballstöcke, bei den Irokesen nur einen. Das Ende des Stockes ist löffelartig mit einem Gitterwerk aus Weiden oder Ledergeflecht. Letzteres dient ebenso zum Auffangen als zum Werfen des Balles, der durchaus nicht mit den Händen berührt werden darf. Der Ball ist entweder aus Holz, mit einem Stücke Ziegenfell überzogen oder aus Leder gemacht, das künstlich zusammengewickelt ist. Die nördlichen Stämme spielen diesen Ball auch im Winter auf den glatten Eisflächen, natürlich dann in Kleidern. Manche Scharen bezeichnen ihre Grenzmale durch eine Pfahllinie von 7—8 m Höhe, deren Pfosten 2 m auseinander stehen und oben durch Querhölzer verbunden sind. Die Mitte des Kampfplatzes ist durch 2 kleine Bäume bezeichnet. Zur Nacht folgt dann bei diesen Volksfesten ein besonderer Ballspieltanz." — Auch Th. Kirchhoff erzählt von dem Ballspiele der Indianer (Gartenlaube v. 1876, S. 590): „Ein solches indianisches Ballspiel ist ein Unicum im Vergnügen des Ballwerfens. Die Bälle dürfen dabei nicht mit der Hand berührt, sondern müssen mit Korbgeflechten, die in Form einer Kelle am Ende des Stabes befestigt sind, von denen jeder Ballspieler zwei in den Händen hat, gepackt und fortgeschleudert werden. Eine alleinstehende hohe Stange ist das Ziel, welches die siegende Partei mit dem Balle treffen muß. Die Streitenden sind bis auf einen Lendengürtel alle in Adams Kostüm. Dem oft erstaunlich weit durch die Luft fliegenden Balle stürzen sich beide Parteien schnell wie Windhunde nach, stoßen und balgen sich über dem Ball, schieben und drängen sich durcheinander, bis ihn ein Glücklicher mit seiner doppelten Korbschleuder erwischt hat und weithinfliegen macht. Ein außerordentlich erregendes, wildes Schauspiel!"

In Sparta teilte sich die Gesellschaft in 2 Parteien von gleicher Anzahl, durch einen Strich getrennt. Hinter jeder Partei deutete eine Linie die Grenze an, bis zu welcher sie beim Auffangen des Balles zurückweichen durfte. Der Ball wurde nun auf den Strich gelegt, von einem der Spielenden ergriffen und der Gegenpartei zugeworfen, welche ihn innerhalb der Grenzen aufzufangen und zurückzuschleudern hatte. Das Spiel endete, sobald eine Partei hinter die Grenzlinie zurückgetrieben war.

Beim Harpaston galt es, umgekehrt den Ball ins eigene Mal zu bringen, sich seinen Besitz zu sichern. Beide Spielscharen tummeln sich durcheinander.

B. Kugelspiele.

a) Das Spielen mit kleinen Kugeln.

Diese Kugelspiele haben für kleinere Knaben (und auch für Mädchen) viel Interesse, daher findet man sie überall im Gang. Statt der Kugeln werden auch Nüsse, Mandeln, Eicheln, Bohnen, Erbsen, leere Schneckenhäuschen 2c. verwendet. Da sie sowohl im Haus als auch im Freien

betrieben werden können, mäßige Bewegung geben und das Augenmaß üben, so verdienen sie, hier aufgenommen zu werden, trotzdem daß Jahn in seiner „deutschen Turnkunst" v. J. 1816 S. 171 ein Anathema über sie ausspricht: „Darum sind selbst dem kleinsten Turner auch außer der Turnzeit niemals: Marmeln, Knippküchelchen, Knopf- und Nadelspiele u. a. D. zu gestatten. Mit solchen Nichtswürdigkeiten fängt man an, und mit seinem oder anderer Leute Vermögen hört man auf." Spielte doch schon das römische Kind, ohne sein Seelenheil zu verschmerzen, mit perlenähnlichen Holz- und Steinknollen ocellata. Erzählt doch auch die Legende von der heil. Elisabeth von Thüringen, daß sie „allerhande Kinderspil, kruseln, fingerline vil, die gemachet werden von glase vnd ouch vz erden", den ihr begegnenden Kindern geschenkt habe. 1426 wurde in dem Nördlinger Spielgesetze der Jugend zu spielen erlaubt: „Paarlaufen, Kegeln, Rück oder Schneid, Hasen schlagen, Topfspiel und Schnellkügelchen." 1530 wurde „den jungen Knabe am Lande" hingegen das Kluckern mit Kügelchen bei Strafe der Gätterei (der Sträfling wurde in einer Dreschmaschine bis zum Erbrechen herumgewirbelt) untersagt, ebenso 1560 den Knaben in Bern das Kluckern auf dem offenen Platze des Kirchhofes. In Joachim Camerarii dialogus de gymnasiis vom Jahre 1544 (übersetzt von K. Wassmannsdorff, „Turnzeitung" 1872, S. 280) heißt es wieder: „Wir haben auch irdene Kügelchen zu einem Wettspiel: man läßt sich von einem Genossen Kugeln geben und wirft sie mit den eignen in kleine Gruben, die einen bestimmten Abstand voneinander haben. Ein ähnliches Wettspiel findet mit ehernen Münzen, welche in eine Reihe geworfen sind, statt." (Vergl. auch: Vieth, „Encyklop. der Leibesübung" III, 33.) — Auch im Trachtenbuche der beiden Augsburger Patriziersöhne Schwarz v. J. 1550 heißt es: „So war dieß mein freud, wenn ich auß der schul kam oder hinter die schul ging; mit Vögel, triblen, kluckern, hurnaussen, raiff treiben." Der Prediger Bartholomäus Anhorn (Philo) nimmt in seiner 1675 erschienenen Magiologie das Kinderspiel in Schutz und erwähnt dabei auch verschiedene Kugelspiele: „maßen Zach. 8, 5 es als eine herrliche Gutthat Gottes gepriesen, wenn die Gassen einer Stadt voll Knäblein und Mägdlein sind, die ihre Kinderspiele treiben; davon werden nach Unterschied der Arten unterschiedliche Gattungen gefunden: als klunkern, dopfen oder glozen, niggeln, rebhölzeln, mit Nüssen höcklen oder häuflen, krönlen, ballen u. s. f., welche Spiel auch oftmalen fürnemme Eltern selber mit ihren Kindern treiben, als Sokrates mit seinem Sohne Lamprode, und Agesilaus, ein Fürst der Lacedämonier, ist wohl gar mit seinen Kindern in dem Hofe seines Hauses auf Steckenrößlein herumb geritten." Auch Luther erwähnt in seiner Schrift an die Ratsherren das „Käulchen schießen". (A. Richter: „Zur Geschichte des deutschen Kinderspieles." Westermanns Monatshefte v. 1870.)

Die dazu gehörigen Kugeln („Schösse", „Marmeln", „Murmeln" in Brandenburg; „Kluckern" in Augsburg, „Steinis", „Hacker", „Topser"; „Blökker" in Holland; „Klippel" an Rhein und Donau; „Schneller" in Sachsen; „Schusser" in der Schweiz; „Kaulen", „Knicker", „Knippel" in Niedersachsen; „Löpers" oder „Pickers" in Kiel) sind entweder von Marmor in Marmormühlen (z. B. am Untersberge bei Salzburg) oder von Steingut gemacht, oder auch nur von Thonerde im Töpferofen gebrannt, 1—2 cm

im Durchmesser. Etwas teurer, aber um so beliebter, sind die Glaskugeln, welche gewöhnlich allerlei Verzierungen aus buntem Glas oder aus Thon, z. B. gedrehte Bänder, kleine Pferdchen, Hündchen 2c., im Inneren tragen. Auch diese sind schon alt. Von ihnen spricht eine Handschrift des 15. Jahrhunderts, welche in Stuttgart aufbewahrt wird. Sie erwähnt unter anderen Farbenrezepten zu Glasmalereien des Bleiglases, das man den Glasschussiern zusetzt: „Die gelben Kugeln, da die Schüler mit spilen und sind gar wohlfel.“ Die vornehmsten Kugeln sind von Achat und kommen von Idar und Oberstein. Der Knabe erfaßt sie mit Daumen und Zeigefinger oder legt sie in die Hand; in England hält der Knabe sie im gebogenen Zeigefinger und schnellt sie fort mit dem Nagel des Daumens.

a) Man kann damit ganz so spielen, wie bei dem nachfolgenden Scheibenspiel, indem man eine dergleichen Kugeln zum Ziele nimmt. Gewöhnlich aber spielt man auf mancherlei Art um die Kugeln selbst, z. B.:

b) Die Knaben setzen die Kugeln in eine Reihe, einer so viel wie der andere, ohne und mit Zwischenraum zwischen den Kugeln. Dann tritt einer nach dem anderen 5—8 Schritt vor diese Reihe und rollt eine Kugel nach ihr hin. Jedes Stück, das er dadurch aus der Reihe stößt, gehört ihm. („Pflaumenpflücken“ in England, „Zeil“ in der Schweiz.)

c) Einer setzt seine Kugel aus; alle anderen werfen der Reihe nach nach ihr. Wer sie trifft, hat sie gewonnen; jeder setzt eine andere Kugel aus. Auch wird sie schon gewonnen, wenn der Werfende beide Kugeln erspannen kann. Trifft niemand, so zahlt jeder Spieler an jenen.

d) Anduzen. — Der Genosse A rollt seine Kugel auf ebener Erde, soweit es ihm beliebt; B tritt an derselben Stelle an und rollt nach der Kugel des A. Trifft er, so gehört sie ihm; trifft er nicht, so nimmt A seine Kugel, stellt sich an der vorigen Stelle auf und rollt nach der Kugel des B. Auch wird bestimmt, daß die Kugel schon gewonnen ist, wenn der Werfende sie von seiner Kugel aus mit der Hand erspannen kann.

e) A setzt sich aus, d. i. rollt seine Kugel ab, B rollt die seinige nach ihr, C rollt nach der des A oder B. D nimmt mit seiner A, B, C aufs Ziel u. s. w. Wer des anderen Kugel trifft, erhält jedesmal von ihm eine als Gewinn.

f) Ein Knabe setzt seine Kugel aus, der andere die seine in einiger Entfernung von jener. In derselben Entfernung und Richtung stellt sich der Erste auf und sucht die nächste Kugel zu treffen und dann die entferntere. Die er trifft, ist sein. Er darf nicht eher nach der entfernteren trachten, bis er die nähere gewonnen hat. Fehlt er jene, so hat er diese wieder zu setzen. In Kiel heißt dieses Spiel: „Löpern". Daselbst hatte man — nach Claus Harms — noch das Kühlken, ein Hasardspiel. Eine größere Zahl Kugeln, zusammengebracht durch gleiche Einsetzung beider Spieler, warf man aus der Hand, auch aus beiden Händen, in ein kleines ausgehöhltes Loch (Kuhle, Kühlken) und zählte dann die in der Kuhle bleibenden, ob gerade oder ungerade. War's die gerade Zahl, so hatte der Werfer gewonnen. In England heißt das Spiel tipshaves oder handers.

g) Man wirft der Reihe nach die Kugeln und zwar womöglich gleich eine Handvoll nach einem Loch. Wer die meisten ins „Grüblein" — so heißt das ganze Spiel — bringt, gewinnt. Nach Rochholz (S. 422) wird dieses Grübli („des Grübleins" in Fischarts Gargantua) zu Bordeaux und Nantes im Uferlande von den Matrosen gespielt.

h) 3 Grübchen bilden eine gerade Reihe, jedes vom anderen um etwa 2 m entfernt. In derselben Entfernung und Richtung ist das Mal. Der Erste rollt seine Kugel zunächst nach der ersten Grube; trifft sie, dann in die zweite, schließlich in die dritte. Fehlt sie, so ist sie in die Grube zu legen, die zuletzt getroffen wurde, und der Zweite ist am „Schnellern". Wer zuerst die dritte Grube erreicht, erhält von jedem Spielgenossen eine Kugel zur Belohnung. (Englisch: „three holes".)

i) Es werden 5 Grübchen gemacht, vier sind in den Ecken eines Viereckes, das fünfte in der Mitte. Jeder setzt gleichviel Kugeln. In jede Außengrube kommt davon eine, alle übrigen in das Mittelloch. Von einem bestimmten Mal aus wird mit einer Kugel nach den Gruben „geschnellert". Gelingt es, sie in eine Grube zu bringen, so sind die Kugeln, die darin sind, sein; trifft die Kugel aber in ein bereits leeres Grübchen, so ist zur Strafe wieder eine Kugel von ihm in dasselbe zu setzen.

k) Die Spieler machen sich Gruben von verschiedener Größe und in verschiedenen Entfernungen in der in Fig. 17 bezeichneten Weise. Von einem Mal aus wird nach den Gruben geworfen. Wer seine Kugel in eine große Grube treibt, gewinnt am wenigsten, im mittleren mehr, im mittelsten die Hälfte des ganzen Einsatzes. Er ist „König". Wer nach ihm

das Mittelloch trifft, ist „Marschall“ und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von Neuem an, der Marschall folgt ihm &c.

l) Ein Spieler steckt ein Stäbchen in den Boden, an welchem ein Faden befestigt ist; das freie Ende der straffen Schnur nimmt er und geht mit demselben rings um das Stäbchen, hierbei mit Kreide, mit Bleistift, mit dem Stiefelabsatz einen Kreis ziehend. Jeder Spieler setzt eine bestimmte Anzahl Kugeln auf die Kreislinie selbst. Von einem Mal im Kreise (Fig. 18 A) aus wird eine Kugel mit dem Zeigefinger nach dem Kreisumfange geschnellt. Die getroffene ist gewonnen, und der Gewinner darf von dem Ort aus, wo seine Kugel liegen blieb, nach den anderen auf der Kreislinie schnellen und

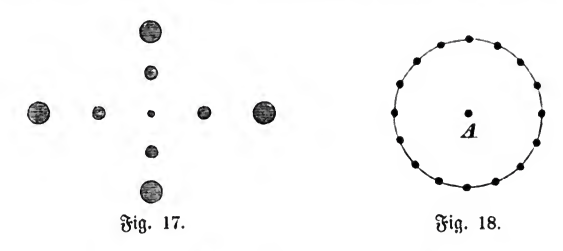


Fig. 17. Fig. 18.

kann somit sämtliche Kugeln gewinnen, ehe der nächste nur zum Schnellern kommt. Doch darf der Schneller nie im Kreise liegen bleiben. Geschieht dies, oder geht ein Wurf fehl, so schnellert der nächste vom Mal aus.

m) Die griechischen Knaben hatten ein Nußspiel, welches „Omilla“ hieß. Sie beschrieben an dem Boden einen kleinen Kreis, stellten sich in eine kleine Entfernung und warfen mit Nüssen darnach. Derjenige, dessen Nuß im Kreise liegen blieb, erhielt die übrigen seiner Mitspieler, die sich daraus verlaufen hatten.

Dies Spiel kann nicht nur mit Nüssen, sondern auch mit den obigen Kugeln nachgeahmt werden. Ein Kreis mit Kreide ist bald gemacht. Jeder Mitspieler wirft eine Kugel nach demselben. Bleibt von allen nur eine darin liegen, so gewinnt ihr Besitzer alle verlaufenen. Haben zwei Spieler, a und b, jeder eine hineingebracht, so müssen sie stechen, d. i. sie müssen

jeder noch eine abwerfen. Bringt dann nur einer seine zweite Kugel hinein, so gewinnt er alle übrigen; bringen aber beide die Kugeln wieder in den Kreis, so muß von Neuem gestochen werden. — Will man dies öftere Stechen vermeiden, so gebe man dem Kreis einen Mittelpunkt und lasse jedesmal die Kugel gewinnen, welche ihm am nächsten liegt. — Ist gar keine Kugel im Kreise liegen geblieben, so gewinnt diejenige, die ihm nur am nächsten ist.

n) Das **Rippen**. Man macht ein faustgroßes Loch in den Boden, welcher ziemlich eben und fest sein muß. Der Spieler können 2, 3, 4 und mehr sein. 3—5 Schritt von dem Loch ist die Stelle, von wo aus die Kugeln nach dem Loche geworfen werden. Hier stellt sich ein Spieler nach dem anderen hin und wirft die bestimmte Anzahl Kugeln ab. Wie groß diese sein soll, wird allemal unter den Spielern ausgemacht; man kann nur mit einer oder 2 Kugeln werfen, aber auch diese Zahl immerfort vermehren, so viel man in der Hand fassen kann, und wirft daher oft mit 6, 12 und mehr Kugeln auf einmal nach dem Loch. Jeder sucht gleich recht viel hineinzubringen, denn nach der Anzahl der Treffer richtet sich in der Folge die Ordnung der Spieler. Hat nun jeder Spieler geworfen, so kommt es jetzt noch darauf an, diejenigen Kugeln, welche sich rings um das Loch her verlaufen haben, ebenfalls hineinzuspielen. Derjenige, welcher die meisten Kugeln im Ziele hat, macht damit den Anfang. Er schnellt mit dem krummgebogenen Zeigefinger eine Kugel nach der anderen ins Loch, und es steht ihm dabei frei, welche er nehmen will; gewöhnlich wählt er diejenigen, welche dem Loch am nächsten sind. Aber er darf jeder Kugel nur einen einzigen Stoß geben. Solange er mit solchen einzelnen Stößen Kugeln ins Loch rollt, kann er immer weiter in dieser Arbeit fortfahren; mißlingt es aber bei irgend einer, so folgt ein anderer Spieler, nämlich der, welcher nach ihm die meisten Kugeln ins Loch warf. Auf diese Art spielt man in der Reihe fort. Der, welcher die letzte Kugel ins Loch bringt, hat sie alle gewonnen. Darauf geht das Spiel von Neuem an, wie oben, und der Gewinner kommt zuerst zum Wurf. (Wird auch mit Bohnen gespielt, die jedoch nie geschnellt, sondern stets geworfen werden.)

Bei dem Fortstoßen mit dem Zeigefinger gilt das Gesetz: Wenn man zu einer Kugel kommt, die man nicht wohl ins Loch bringen kann, so muß man sie doch wenigstens demselben

näher bringen und darf sie nicht mit Fleiße weit darüber hinausstoßen. Besonders gilt dies bei der letzten Kugel, auf welche alles ankommt.

o) * **Höckeln** („Schlößchen"). Ein Knabe sitzt, die Beine grätschend, am Boden und zeichnet in den Raum zwischen den Beinen einen kleinen Kreis. In demselben legt er 3 Kugeln nebeneinander, eine vierte oben darauf, bildet also ein „Schlößchen" (ein „Höck", daher „Höckeln". Englisch: „the pyramide"). Der andere stellt sich am Mal auf und rollt mit einer gleichgroßen Kugel (Bollere, Schießnuß) nach dem „Schlößchen". Trifft er es, so sind die 4 Kugeln sein; fehlt er es, so ist seine Kugel verloren.

p) In ein breit aufgestelltes Brett sind unterseits kleine Löcher geschnitten, durch welche die Kugeln rollen können. Über jedem Loche steht eine Ziffer (2, 4, 3, 0, 5 2c). Alle rollen der Reihe nach eine Kugel nach dieser „Brücke". (Englisch: „bridge-board.") Die fehlgehenden gehören dem Brückenwächter; läuft aber eine Kugel durch, so zahlt dieser soviel aus, als die Ziffer über dem betreffenden Loche besagt.

q) Jeder Spielgenosse setzt eine Kugel in einen kleinen Kreis auf dem Boden. Der erste stellt sich an den Kreis heran, biegt sich über diesen und läßt, nachdem er gezielt, aus seiner Augenhöhe eine Kugel in den Kreis fallen. Die Kugeln, die dadurch über den Kreis hinaus geschnellt werden, sind sein; trifft er nicht, bleibt vielleicht gar seine Kugel mit im Kreise liegen, so hat sie auch dort zu bleiben.

r) **Spengeln** („Abeloh", „Rübbeln" in der Schweiz). Ein Spieler läßt seine Kugel von einem schrägen Brette herabrollen; danach der andere. Trifft dieser jene, so ist sie sein; trifft er nicht, so bleibt sie liegen, und der erste rollt vom Brette herab wieder seine Kugel nach ihr 2c. Auch kann bestimmt werden, daß die Kugel (der Knopf, die Nuß 2c.) gewonnen ist, wenn die Entfernung zwischen beiden Kugeln erspannt oder mit einem Maßhölzchen ermessen werden kann. Wer gewinnt, läßt seine Kugel im neuen Spiele zuerst hinunter. Die römischen Knaben spielten so mit Nüssen besonders zur Zeit der Saturnalien. Das Brett wird, wie andere Spielbretter, tabula genannt. In Oberbayern wird um die Osterzeit mit Eiern gespielt („Eier specken, schieben, stoßen"). Stößt ein Ei das andere, ohne daß es an seiner Schale Schaden leidet, während die Schale des anderen einen Bruch bekommt, so nimmt der Eigentümer des Eies, welches ganz geblieben ist, das beschädigte an sich.

s) **Spicken** und **Spannen.** Hierbei sucht der eine Knabe seine Kugel mit dem Daumen oder Zeigefinger fortzuschnellen und die des anderen zu treffen oder wenigstens ihr so nahe zu bringen, daß er beide mit den Fingern erspannen kann. Dieses Spiel stellt schon der Augsburger Bürger Veit Konrad Schwarz (geb. 1541) im Bilde dar, und noch heute soll es in Augsburg zu Hause sein. — Nicht minder alt ist

t) **Bickeln** („Beckern" in Sachsen). Mehrere Steinchen oder Kugeln werden so in die Höhe geworfen und gefangen, wie oben mit mehreren Bällen zugleich geschah, und wie die Jongleurs mit Messern und Kugeln thun. Schöne glatte „Beckersteine" werden im Flußbette dazu ausgesucht.

Vor jedem dieser Spiele ist zu bestimmen, ob alle gewonnenen Kugeln Eigentum des Gewinners bleiben, oder nur ein Teil von ihnen, oder, was am meisten zu empfehlen ist, ob sie nach dem Spiele wieder zurückgegeben werden.

Auftätschen. (Balletles, Steinles, Fangstein.)

Gewöhnlich spielen es zwei Kinder, doch kann auch nur eins sich damit belustigen. Man nimmt eine Kugel und vier glatte Steinchen oder Pfirsichkerne und legt sie nicht allzuweit auseinander auf einen ebenen Stein (auf eine Treppenstufe). Man wirft die Kugel in die Höhe und, während sie fliegt, werden die Steinchen mit der Hand zusammengerafft (gerappt), und die fliegende Kugel dazu aufgefangen. Oder man läßt die Kugel erst niederfallen und rafft dann die Steinchen mit ihr zugleich auf, während sie aufhüpft. Sie heißt daher in Niederdeutschland der „Hicker", d. i. Hüpfer.

a) Erstling. Man wirft die Kugel in die Höhe, ergreift während ihres Fliegens nur einen der 4 Steinchen und fängt die Kugel. Dann legt man den einen Stein beiseite und fängt die 3 anderen in derselben Weise.

b) Zweitling oder Zweier. Wie a), nur werden stets 2 Steinchen ergriffen.

c) Drittling. Wie a), aber man nimmt nur das erste Mal einen Stein, dann die drei anderen zugleich.

d) Viertling. Man ergreift alle 4 Steinchen.

e) Fünftling oder „Strohl". Wie a), aber man muß die erhaschten Steinchen in der Hand behalten.

f) Sechstling oder „Dopp". Man nimmt alle 4 Steinchen in die Hand, die Kugel dazu zwischen Daumen und Zeigefinger, wirft diese, legt die 4 Steinchen weg und fängt sie (die Kugel) danach. Nun wirft man die Kugel wieder, erhascht die 4 Steinchen und fängt die Kugel.

g) „Eier Legen." Man hält alle Steinchen in der Hand, wirft die Kugel, legt einen Stein weg, fängt die Kugel und wirft sie von Neuem, den 2. Stein darnach weglegend ꝛc.

h) „Regnen Lassen." Man fängt die Steinchen einzeln auf, wirft dann 2 in die Höhe und fängt sie, wirft 3 in die Höhe und fängt sie, schließlich 4.

Nun beginnt dieselbe Schule wieder, aber die Steinchen werden mit dem Handrücken aufgefangen.

Mag nun nur ein Steinchen, oder mögen deren 2 oder 3 aufgefangen werden, so darf doch dabei keines der übrigen berührt werden. Sobald ein Fehler gemacht wird, spielt der nächste mit denselben Steinchen dieselbe Schule.

Im Arabischen heißt das Spiel „Lakud", die Fanger.

Das Steinchenspiel. („Krönlein, Knöcheln" bei Rochholz. „Pentalidizein", „Pentalitha" b. d. Griechen, „Knuckle-bones" und „Jackstones" bei den Engländern.)

a) Man wirft ein Steinchen mit dem Handrücken in die Höhe und fängt es mit der Handfläche.

b) Man wirft ein Steinchen mit der Handfläche und fängt es mit dem Handrücken.

c) Dasselbe mit mehreren Steinchen.

Die Griechen warfen 5 Steinchen oder 5 längliche, aus Tierknochen geformte Würfel (Astragalen) mit der inneren Handfläche und suchten sie mit der äußeren aufzufangen. So spielten es die Kinder der Niobe, da Latona sie besucht, wie ein Bild zeigt, das man in Herculaneum auffand. Auch die Kinder der Medea sieht man auf einem pompejanischen Wandgemälde ahnungslos Astragalen (Knöchelchen) spielen, vom Pädagogen teilnehmend beobachtet, während die verzweiflungsvolle Mutter das Mordmesser hinter ihnen bereits erhebt. Die Ilias sagt dem Patroklos nach, er habe als Knabe seinen Spielkameraden bei dem Würfelspiel im Zorn erschlagen. Verloren gegangen ist uns leider das berühmte Meisterwerk des Polyklet, zwei knöchelspielende Knaben darstellend, das einst den Palast des Kaisers Titus in Rom schmückte. Astragalen werden übrigens in vielen Museen aufbewahrt. Das Berliner Museum zeigt auch eine Marmorfigur einer Astragalenspielerin, ein halberwachsenes Mädchen im leichten

Hemd, eine Gestalt von ungemeiner Natürlichkeit. (Vergl. auch Rochholz, S. 447.)

d) Man hebt den gebeugten Arm hoch, bis der Unterarm und zwar mit der Ellenbogenseite wagerecht nach oben gerichtet ist, legt zunächst nur ein Steinchen auf diesen, z. B. den rechten Unterarm und zwar in die nächste Nähe des Ellenbogens, streckt danach den Unterarm mit Schwung und fängt das dadurch fortgeschleuderte Steinchen sofort mit der rechten Hand.

b) Das Spielen mit großen Kugeln.

Sacktreiben (Kugelschwingen).

Ein großer Ball oder ein mit Wolle und dergl. gefüllter Sack wird mittels einer Leine an einem hohen Gegenstand, z. B. an der Decke des Turnsaales, an der Rahe des Rundlaufgerüstes 2c., in der Weise befestigt, daß er ohne Hindernisse ruhig hin- und herschwingen kann. Es erhebt ein Spieler, nach dem etwa bis zur Kopfhöhe des Kindes herabhängenden Sacke zielend, einen Stab mit der r. oder der l. Hand und stößt oder schlägt den Sack, um ihn in Bewegung zu bringen. Sofort tritt der nächste Spielgenosse heran, um bei günstiger Gelegenheit nach dem jetzt schwingenden Sacke zu stoßen und dadurch die Schwingungen zu vergrößern, worauf der dritte stößt u. s. f. Wer nicht trifft, versucht den Stoß nochmals, tritt aber dann, wie jeder andere, in die Reihe zurück. — Hängt der Sack tiefer, fast bis an den Boden herab, so kann er auch von einem erfaßt werden, der dann so weit zurückgeht und die Arme so hoch hebt, als es die straffgespannte Leine zuläßt. Plötzlich löst er die Hand von dem Sack, ohne noch einen Druck oder Stoß auf ihn auszuüben. Schnell tritt der nächste herbei, um sich so weit vorzubeugen, daß er den zurückschwingenden Sack mit beiden Händen oder nur mit einer auffangen kann. Ist ihm dies gelungen, so hebt er wieder die Arme, läßt den Sack aus den Händen, und es kommt der dritte herbei u. s. f. Ebenso kann angeordnet werden, daß einer nach dem anderen die Bahn des Sackes irgendwo mit Vorwärtslaufen rechtwinkelig durchkreuze. — Nicht minder wird der Sack in Kreisumschwünge versetzt; man läuft vor ihm her, vorwärts oder rückwärts, und hinter ihm drein. Sowohl dann, wenn der Sack mit Stäben, als auch dann, wenn er mit den Händen gestoßen und getrieben wird, ist darauf zu achten, daß alle Stöße und Schläge nach derselben Seite und mit derselben

Hand geführt werden, daß z. B. alle nur mit der rechten Hand oder, was für die bei den meisten schwächere Hand kräftigend und entwickelnd wirkt, links ausholen.

Bei dem Sacktreiben der Griechen (dem Spiel mit dem Korykos) kam es außerdem darauf an, den in eine beliebige pendelartige oder kreisende Bewegung versetzten Sack plötzlich aufzuhalten; oft geschah dies mit den Schultern, dem Rücken, der Brust, statt mit den vorgestreckten Armen, zum Zweck einer wohlthätigen Erschütterung des Körpers, und der Sack war dann zuweilen auch mit Feigenkernen, Mehl oder Sand gefüllt; immer aber hing er am Ende einer stark federnden Stange herab. Diese federnde Stange hat man neuerdings mit Glück durch eine starke Gummischnur (einen Schlauch) ersetzt. Schlägt man den den Sack vertretenden Ball von obenher, so beschreibt er im Flug oder beim Abpralle von einer nahen Wand eine aufwärts gehende, schwer zu berechnende Bahn und trifft den unaufmerksamen Schläger. Damit der Ball nicht zu weit fliege, wird er nach unten mit einem schlaffen Bindfaden am Fußboden befestigt.

Die Bewohner auf Samoa haben — nach Wagner — statt der Kugel eine Orange mitten im Zimmer aufgehangen, so daß sie etwa 60 cm über der Erde schwebt. Die Spieler sitzen im Kreis, und jeder ist mit einem kleinen zugespitzten Holzstäbchen versehen. Während die Orange im Kreise herumfliegt, sucht jeder ihr einen Stoß mit dem Holze zu geben. Es sind 2 Parteien; diejenige, welche der Orange eine bestimmte Anzahl Stiche versetzt hat, ist Siegerin und erhält gewöhnlich ein gebratenes Ferkel, das nach dem Spiele von beiden Parteien gemeinschaftlich verzehrt wird.

* Das Kugelhaschen.

Die Spieler stehen auf einem ebenen Platz in einer Reihe nebeneinander. Der mittelste wirft wie beim Kegelschieben eine größere oder kleinere Kugel vor sich auf dem Boden hin. Alle jagen der Kugel nach, um sie zu fangen. Falls mehrere gleichgünstige Gelegenheit haben, so kann sie von einem schnell mit dem Fuße weiter gestoßen werden, bis es einem schließlich doch gelingt, die Kugel zu ergreifen, welcher nun von seinem jetzigen Standpunkt aus sie abermals wieder zum Fange zurücktreibt.

* Das große Kugelspiel.

(Jeu de Boules oder la bauche in Frankreich, Giuoco delle Pallotole oder Boccia in Italien.)

a) Die Zusammensetzung dieses Spieles ist von der des später ausführlich beschriebenen Scheibenspieles gar nicht verschieden, aber sein Gewand ist auf sehr vorteilhafte Art verändert; denn statt der Scheiben werden hier Kugeln gebraucht. Über den Gang des Spieles habe ich hier nur auf jene Beschreibung zu verweisen, aber über das Zubehör und die dadurch veranlaßten Veränderungen muß hier das Nötige gesagt werden.

Die Kugeln sind vom hartem Holz, 7—9 cm und darüber im Durchmesser. Da die Personen nicht immer einzeln, oder nur in 2, sondern auch in 3, 4 Parteien, jede zu 2, 3, 4 Personen geteilt, spielen, so sind zu einem recht vollständigen Spiele 4 halbe oder ganze Dutzend Kugeln nötig, jedes von anderer Farbe, um die abgeworfenen Kugeln der verschiedenen Parteien schnell unterscheiden zu können. Allein auch schon mit 8 bis 12 nicht bemalten Kugeln können 4 bis 6 Personen vollkommen unterhaltend spielen. Zum Ziele wird eine kleinere Kugel gebraucht, oder auch ein Vielflächner, dessen einzelne Grenzflächen numeriert sind. Bei dem Abwerfen der Kugeln nach diesem Ziel ist es nicht gleichgültig, ob sie vorwärts, rückwärts oder gar nicht in Umschwung (Rotation) kommen. Legt man sie auf die Hand, so daß sie bei dem Abwerfen über die Flächen derselben und die Fingerspitzen hinausrollen, so rollen sie auch, nach dem Niederfallen am Boden, weiter. Giebt man sich bei dieser Art, die Kugel anzufassen, noch so sehr Mühe, das Rollen zu vermeiden, es gelingt nicht, sie wird demungeachtet am Boden immer noch beträchtlich fortlaufen. Anfänger müssen sogleich dies Fortrollen berechnen oder es aufheben lernen. Jenes geschieht durch öftere Beobachtung, dies dadurch, daß man bei dem Abwerfen die Kugel unter der Hand hat und sie folglich von oben faßt. Dann erhält sie eine Rotation, die ihrer Bewegung entgegenwirkt und ihr Fortrollen am Boden fast ganz verhindert. Es ergiebt sich nun von selbst, daß die Kugeln in einem Bogen durch die Luft, nicht an der Erde hin, geworfen werden müssen.

Den bequemsten Spielraum gewährt ein freier Sandplatz, denn hier rollen die Kugeln wenig oder gar nicht; für die Geübtesten eine ebene Wiese, denn hier muß das Rollen mit in Rechnung gebracht oder vermieden werden. Aber auch jeder beschränkte Platz ist brauchbar, wenn man wenigstens 20 Schritt frei hat.

Durch die Kugeln ist der Maßstab dieses Spieles viel größer als der des Scheibenspieles; die abzuwerfenden Körper sind schwerer, die Entfernung ist größer, und dadurch wird der damit verbundene Spaziergang beträchtlicher; denn da von dem letzten Gewinner das Ziel bei jedem Gange von Neuem 10, 16 bis 20 Schritt weit ausgeworfen wird, so spielt man sich unvermerkt einige hundert Schritt auf dem Platze herum. Das Abwerfen der Kugeln erfordert ein genaues Abwägen der Kraft

des Armes und gehörige Schätzung der Schwere gegen die Entfernung des Wurfes. Bliebe der Spielplatz immer derselbe, so würden seine Eigenheiten bald bekannt sein; aber er ändert sich bei jedem neuen Gang; immer erscheinen andere Vertiefungen, Erhöhungen und Abdachungen. Diese muß das Auge ausspähen, und sie werden ein Gegenstand der Beurteilung. Hierzu gesellt sich endlich noch das stete Abmessen der Kugelentfernungen. Dies alles macht das Spiel kunstvoll, nützlich und kurzweilig, sowie es durch den Zufall, der die Kugeln bald so, bald so jagt, ungemein unterhaltend wird. Es verdient daher eine recht allgemeine Aufnahme bei jungen und erwachsenen Personen. Bei den Franzosen ist es sehr gewöhnlich. Bei den Italienern wird es von 4 bis 6 Personen gespielt, die sich in 2 Parteien teilen. Die Kugeln haben wohl 14 cm im Durchmesser und sind auf der einen Seite mit Blei ausgegossen, um sie steter zu machen. Die Punkte zählt man bis 21, und falls die eine Partei noch nicht 11 hat, wenn die andere schon 21 zählt, so hat sie das Spiel doppelt verloren. Die ausgesetzte Kugel, das Ziel, heißt lecco. —

b) Verwandt ist das Cochonnet, welches u. a. in der französischen Schweiz gespielt wird. Jeder Spieler hat zwei Kugeln, die etwas größer sind, als unsere Billardbälle. Der erste Spieler wirft zunächst eine kleinere Kugel (das cochonnet oder Schweinchen) aus, soweit es ihm beliebt, und dann von demselben Standpunkt aus eine seiner großen Kugeln, um sie dem cochonnet so nahe als möglich zu bringen. Dies thut darnach jeder andere der Mitspieler, sodann wirft der Reihe nach jeder seine zweite Kugel. Jeder ist gleichzeitig bemüht, die bereits ausgeworfenen Kugeln der Mitspieler vom cochonnet zu entfernen. Sind alle Kugeln ausgeworfen, so wird gemessen. Die dem cochonnet am nächsten liegende Kugel zählt einen Punkt, jede folgende abermals einen, sobald sie derselben Partei angehört; doch kann auch jeder Spieler auf eigene Rechnung spielen. Die Punktzahl wird vorher festgestellt. Wer sie erreicht, ist Sieger; die anderen zahlen ihm soviel aus, als ihnen Punkte fehlen. Der Spielplatz ist ähnlich dem des Kegelschubes, nur breiter und länger, gewöhnlich von einem Baumgange begrenzt und hinter ihm ein Graben. Gelingt es einem Spieler, eine der ausgeworfenen Kugeln durch seinen Wurf in den Graben zu rollen, so ist sie tot, darf also nicht wieder geworfen werden. Dasselbe ist der Fall, wenn seine eigene Kugel in den Graben rollt.

c) Desgleichen ist das schottische Curling und das bayrische Eisschießen im Grunde wohl dasselbe Spiel, nur in anderer Form. Es wird unter den Eisspielen beschrieben werden.

* Das schottische Mail (Golf).

Die angenehmste Sommerbelustigung der Schottländer ist ein Spiel mit Schlägeln (clubs) und Bällen. Der Schlägel ist kegelförmig und endigt sich in dem Teil, welcher den Ball schlägt. Diese Stelle ist von Horn und mit Blei ausgegossen. Doch sind die Schlägel hierin bei guten Spielern sechserlei Art, nämlich der gewöhnliche Schlägel wird gebraucht, wenn der Ball auf einem guten, bequemen Boden liegt, der Schraper (Scraper) und halbe Schraper im langen Grase, der Löffel in einer Höhlung, der schwere eiserne Schlägel zwischen Steinen und Kot, und der leichte eiserne auf sandigem Boden. Der Ball ist beträchtlich kleiner als der bei dem Kricket, aber viel härter, von Roßleder, auf eine besondere Art mit Federn ausgestopft und gesotten, also eher eine harte Kugel.

Die Spielbahn kann zirkelrund, dreieckig oder ein Halbzirkel sein. Die Zahl der Löcher ist nicht bestimmt, sie hängt stets von der Länge der Spielbahn ab. Die Entfernung eines Loches vom anderen ist allgemein ½ Viertelstunde (¼ englische Meile). Hier ist das Spiel jedesmal geendigt, und diejenige Partei, welche ihren Ball mit den wenigsten Schlägen hineinbringt, hat gewonnen. Es können 2 bis 8 und mehr Personen zusammenspielen, aber unter 4 Personen ist's am angenehmsten, weil alle die Verwirrung wegfällt, die bei 6, 8, 10 oder 12 Spielern leicht stattfindet. Ein unebener Boden erfordert mehr Genauigkeit und Sachkenntnis des Spielers; um zu lernen, giebt man ihm daher den Vorzug. Leichte Bälle sind gewöhnlich, wenn man mit dem Wind, und schwerere, wenn man gegen den Wind spielt. Bei dem Anfange des Spieles kann der Spieler seinen Ball auf eine beliebige Erhöhung legen, um desto bequemer schlagen zu können; in der Folge aber ist's nicht erlaubt. Man schafft sich die Erhöhung mittels etwas Sandes oder Lehmes. Der Ball, mit welchem man das Spiel anfängt, darf nicht umgetauscht werden, bis er das nächste Loch erreicht hat, wenn er auch bersten sollte. Wenn ein Ball verloren wird, so ist das Loch auch für die Partei verloren. Wenn ein Ball zufälliger

Weise aufgehalten wird, so kann der Spieler seinen Schlag noch einmal thun. Gesetzt, es spielen 4 Personen, A und B gegen C und D, jede Partei hat ihren Ball und spielt so:

A schlägt zuerst, nach ihm C, aber dieser treibt den Ball vielleicht nicht halb so weit, als A; in diesem Falle schlägt D, sein Gehilfe, zunächst — und das heißt: „Eins mehr (one more)!" — um den Ball so weit fortzubringen, als die Gegner, oder soviel weiter, als möglich. Ist dieses geschehen, so schlägt B den Ball des A; dies heißt „ins Gleiche schlagen (the like)", nämlich mit den Schlägen der Gegner. Wenn aber C und D wegen übler Lage ihres Balles durch den Schlag „Eins mehr!" den Ball nicht so weit bringen können, so schlagen sie wechselseitig weiter, bis ihr Ball mit dem des A gleich ist, und dann erst kommt B zum Schlag. In dem Falle zählt man: „Eins zu zwei, eins zu drei" u. s. w. Liegen die Bälle gleich oder ziemlich gleich, so schlagen die Parteien abwechselnd.

Die Schläge werden gezählt, und es kommt darauf an, mit weniger Schlägen das nächste Loch zu erreichen, als die Gegner.

Ich habe diese Beschreibung aus dem Englischen übersetzt. Sie ist sehr unvollständig, aber man wird für die Jugend sehr leicht ein gut bewegendes Spiel daraus bilden können, wenn es auch nicht ganz regelrecht schottisch ist. Der dazu gehörige Schlägel besteht aus zwei Teilen, wie bei dem Mail (s. Fig. 19), ja man kann geradezu einen solchen Maillet dazu nehmen. Genauer genommen ist der Stiel etwa 1 m lang und steckt senkrecht in einem abgekürzten Kegel von festem Holz. Die abgestumpfte Spitze ist von Horn und mit Blei ausgegossen. Da dies Spiel sehr viel Ähnlichkeit mit dem Mail hat, so bleibt mein Urteil im ganzen dasselbe; es verdient alle Empfehlung.

* Das Kugelschlagen (Mail).

Unter den Bewegungsspielen bleibt dieses einst berühmte Spiel immer eins der trefflichsten. Da es fast ganz, selbst in vielen Gegenden von Frankreich, in Vergessenheit geraten und bei uns so gut als ganz unbekannt ist, so wird meinen Lesern eine meist aus eigener Erfahrung geschöpfte, möglichst genaue und gründliche Anweisung dazu gewiß willkommen sein.

Die Hauptsache des Spieles besteht darin, hölzerne Kugeln (franz. baille) mit den dazu gehörigen Schlägeln (Kolben, lat. malleus, franz. maille oder masse) an dem Boden nach gewissen Regeln bis zu einem Ziele zu treiben. Ich muß daher bei dieser Beschreibung auf 3 Gegenstände Rücksicht nehmen: 1) auf Werkzeug und Ort, 2) auf das Verhalten der Spieler, 3) auf

die gewöhnlichen Regeln des Spieles. Bei jedem dieser Punkte werde ich auf das Rücksicht nehmen, was für uns ausführbar ist.

Die Kugeln sind aus den Wurzeln des Buchsbaums gemacht, und diejenigen sind die besten, welche aus heißen Gegenden kommen. Das Hauptsächlichste zur Bildung dieser Kugeln muß die Natur thun. Die Wurzeln des Baumes bilden hier und da in den Spalten und Höhlen der Felsen rundliche Knollen, und diese geben den vollkommensten Stoff zu den Kugeln. Man trocknet sie einige Zeit, dreht sie vollkommen ab und härtet sie, bis sie die nötige Festigkeit haben, den heftigsten Schlägen zu widerstehen, ohne Beulen zu bekommen. Zu diesem Ende werden sie gekörnt, das heißt mit einem Hammer, dessen Bahn gekörnt ist, über und über geklopft, bis sie das Ansehen von geköpertem Zeuge oder von Chagrin haben (on les bat à grains d'orge), und dann fängt man an, sie einzuspielen, das heißt, man schlägt sie mit dem Schlägel auf einem Platz, der mit Flußsand überdeckt ist, anfangs mit schwachen, in der Folge immer stärker werdenden Schlägen herum und reibt sie nach jedesmaligem Gebrauche mit Glaskraut (parietaria). So werden sie endlich hart. Außer dem Gebrauche werden sie in einem mit schmutziger Wäsche angefüllten Sacke am besten aufbewahrt. — Eine solche Kugel muß fast halb so schwer sein, als die Masse, womit man sie schlägt. Am gewöhnlichsten sind Massen von etwa 44 Neulot, und die Kugeln von 18—20 Neulot. Dies Verhältnis sucht man soviel als möglich beizubehalten. Da aber das Holz nicht von gleichem spezifischen Gewicht ist, so bekommt man zwar gleich schwere, aber bald kleinere, bald größere Kugeln. Wenn der Wind günstig, der Boden sandig und unmerklich abhängig ist, so nimmt der kluge Spieler größere Kugeln (tabacans), um stärkere Schläge zu machen; bei nassem Wetter, wenn der Boden das Rollen verhindert, nimmt er gern etwas leichtere; bei trockenem Wetter und ebenem Boden aber am liebsten kleine, doch von gehörigem Gewicht (des voguets). Eine vollkommene Kugel muß außer der gehörigen Schwere und Größe noch eine Haupteigenschaft haben, nämlich sie muß in ihrem ganzen Umfang, also in allen ihren Teilen bis zum Mittelpunkt, gleich schwer und nicht etwa auf einer Seite zu schwer sein, denn sie wird sonst schief rollen, hüpfen und springen und ihr Rollen nicht lange fortsetzen. Echte Mailspieler studieren ihre Kugeln, und sie

wissen genau, ob diese durch einen Schlag auf die Seite oder auf die Enden der Holzfasern weitergetrieben werden. So läßt sich im menschlichen Leben auf jede Kleinigkeit Nachdenken und gesunder Menschenverstand anwenden.

Ein Kugelhändler brachte einst einen großen Sack voll seiner Ware nach Aix, und seine Kugeln gingen reißend ab, das Stück zu 30 Sous. Nur eine wollte niemand weil sie ohne Ansehen war. Bernard, ein sehr geschickter Mailspieler, kaufte sie für 14 Sous. Er behandelte sie, und sie wurde so vortrefflich, daß sie ihm unfehlbar die Partie gewann. Sie wurde unter dem Namen la Bernarde sehr berühmt, und ihr nachfolgender Besitzer, der Präsident von Lamanon, schlug mehrmals 100 Pistolen dafür aus. Nach Versuchen, die ein Meister im Mail, nämlich Louis Brun, damit anstellte, lief sie immer 50 Schritt weiter, als 6 andere Kugeln, die er mit ihr zum Vergleichen schlug, und seine Schläge waren so abgemessen, daß diese 6 immer nur etwa einen $^1/_2$ m voneinander lagen. Dergleichen vollkommene Kugeln mögen sehr selten sein.

Das bisherige war zur richtigen Beschreibung des Mail nötig. Jeder sieht von selbst leicht, das für uns, zu jugendlichen Spielen, Kugeln von Buchsbaumholz schon ausreichen,

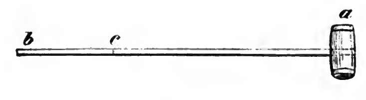


Fig. 19.

da jene Wurzelauswüchse bei uns schwer zu erhalten sind. Läßt man bei dem Drechsler dergleichen von Buchsbaumholz machen, so bestellt man sie zu 6 $^1/_2$ cm im Durchmesser, dann werden sie etwa 18 Neulot wiegen. Ich habe sogar nur Kugeln von Weißbuchen, eigentlich Hornbaum (carpinus betulus), gebraucht und sie ziemlich brauchbar gefunden, freilich halten sie starke Schläge nicht so lange aus.

Der Schlägel (Mail, siehe die Fig. 19), womit die Kugeln fortgetrieben werden, besteht aus der Masse a und dem Stiele b. Die Masse ist tonnenförmig gedreht aus dem Holze der immergrünen Eiche. Beide Enden sind mit eisernen Ringen beschlagen, die jedoch nicht bis auf die Fläche der Bahn (d. i. Hammerfläche) vortreten dürfen, damit das Eisen nicht auf die Kugeln trifft. Sie ist anfangs nicht hart genug und muß daher nach und nach so abgehärtet werden, wie vorhin die Kugeln; besonders wird sie hart durch anfangs schwache, später aber immer heftiger werdende Schläge. Genau durch die Mitte erhält

sie ein Loch für den Stiel, der sehr haltbar darin befestigt werden muß. Da es bei uns keine immergrünen Eichen giebt, so muß man dazu eine andere feste Holzart wählen, z. B. die obige sogenannte Weißbuche oder auch den wilden Birnbaum. Das Gewicht der Masse ist wenigstens 33, gewöhnlich 42—44 Neulot, wenn die Kugel 18—20 Neulot wiegt. Der Durchmesser ihrer beiden Bahnen ist dem der Kugel ziemlich gleich. Die Wölbung ihres Bauches sollte eigentlich einem Bogen gleich sein, dessen Mittelpunkt c in der unteren Hand des Schlagenden liegt. Doch ist diese Genauigkeit so pünktlich nicht zu beobachten. Wichtiger ist es, den Schlägel nach Verhältnis der persönlichen Größe zu wählen; zu schwer und lang faßt man gern den Boden, zu kurz und leicht nimmt man die Kugel gern bei den Haaren, faßt sie also nur oberhalb etwas. Man muß bei dem einmal angenommenen Verhältnisse bleiben. Der Stiel wird in Frankreich von Stechpalmenholz (ilex aquifolium) genommen, denn er muß äußerst zähe und recht biegsam sein. Bei uns können junge, recht gerade Stämmchen vom Weißdorn (crataegus oxyacantha) recht gut in denjenigen Gegenden die Stelle des Stechpalmenholzes vertreten, wo dieses nicht wächst. Eine größere Biegsamkeit erhalten sie dadurch, daß man sie im Saft abschneidet und über Feuer so stark erhitzt, daß die schwarzwerdende Schale zerspringt. Noch besser sind dergleichen Stämmchen von Taxus, aber nur schwer zu haben. Der Stiel läuft vom oberen, etwa 2 cm starken Ende verjüngt fort bis in das Loch der Masse. Seine Länge macht man in Provence und Languedoc der Hüfthöhe des Spielers gleich. Zu Paris und am Hofe hatte man sie bis zur Achselgrube und fand, daß man mit diesen die stärksten Schläge machen könne; aber Anfänger können mit dieser Länge nicht fertig werden und müssen sich erst nach und nach daran gewöhnen. Überhaupt müssen junge, noch nicht ausgewachsene Personen sie je nach ihren Kräften abmessen.

Die Mailbahn ist 3, 4 und mehrere hundert Schritt lang, besteht aus recht ebenem, zubereitetem Boden mit Abzügen für das Wasser und ist an den Seiten, wie eine Allee, mit Bäumen besetzt u. s. w. An jedem Ende der Bahn steht ein kleiner eiserner Bogen (la passe oder l'archet), durch welchen die Kugel am Ende des Spieles auslaufen muß. Bei uns gehören die Mailbahnen zu den Seltenheiten; doch findet man leicht bei jedem Ort Alleen und Plätze, wenigstens ganz ebene

Wiesen, wo man das Mail treiben kann. Eine krummgebogene Rute, die mit beiden Enden in den Boden gesteckt wird, vertritt die Stelle des eisernen Bogens hinlänglich.

Verhalten des Spielers. Der Spieler hat die Kugel vor seinen Füßen liegen und soll sie mit dem Schlägel (Mail) nach einer bestimmten Richtung mit möglichster Kraft fortschlagen. Hierzu ist eine regelmäßige Stellung notwendig, die ich hier angeben will, weil man sich sonst sehr häufig ganz linkisch dabei benimmt. Der Körper ist etwas vorwärts geneigt, weder zu gerade noch zu krumm. Zum Ausholen des Schlages dreht er sich im Kreuz, nach der Rechten zu, etwas rückwärts und bei dem Schlag ebenso zurück zur Linken. Hierdurch erhält der Mail einen größeren Schwung und mithin mehr Gewalt. Man nennt dies mit dem Kreuze Spielen (jouer de reins). Dieses Drehen muß mit voller Sicherheit geschehen, man darf sich dabei weder zu sehr vorwärts noch rückwärts neigen, weil sonst die Kugel verfehlt wird. Mit steifem Rücken zu schlagen, sieht schlecht aus und läßt nie so viel Gewalt zu. Die Füße dürfen weder zu nahe noch zu entfernt von der Kugel stehen. Der linke steht ihr mit der Ferse gerade gegenüber, die Beine sind etwas voneinander gespreizt, und das rechte ist etwas rückwärts gebeugt, um dem Schlägel freies Spiel zu lassen. Die Kniee müssen in der anfänglichen, doch nicht steifen Stellung bleiben, nach welcher das Auge den Schlag abmaß. Auf die Haltung des Mail kommt vorzüglich viel an. Die Hände dürfen bei dem Festhalten des Stieles weder zu nahe noch zu entfernt voneinander sein. Zu oberst faßt die linke Hand so an, daß ihr Daumen vorn auf dem Stiele gerade herabliegt und auf die Mitte der Masse hinweist. Die Rechte liegt tiefer, ihr Daumen weder ganz oben noch ganz an der Seite des Stieles, sondern mitten inne und zwar etwas schräg, so daß er auf die Bahn der Masse hinzielt, womit man die Kugel schlägt. Nur mit diesen Handgriffen ist's am sichersten, die Kugel nicht zu verfehlen. Man muß vor dem Schlage nicht lange mit dem Schlägel messen oder zielen, sondern ihn ein einziges Mal nur der Kugel nähern, dann die Masse etwa bis zur Höhe der Schulter heben und zuschlagen. Sie weniger zu heben, giebt zu wenig Kraft. Um diese Vorschriften zu verstehen, muß man den Schlägel und die Kugel selbst nehmen. Es giebt eine Menge Personen, welche jedes Werkzeug, das in beiden Händen geführt wird, so

fassen, daß die linke Hand vorgreift. Diese müssen von dem meisten obigen das Gegenteil thun. Vollkommene Spieler verbinden Sicherheit mit großer Stärke des Schlages. Der obengenannte berühmte Spieler Bernard schlug die Kugel auf ebener Bahn, ohne Hilfe des Windes und des Abhanges, bis auf 405 Schritt in bestimmter Richtung. Auf einer Wiese ist dies unerreichbar. Anfänger dürfen nicht gleich stark schlagen und die Kugel gleich so weit forttreiben wollen als Geübte. Nur durch kleine Schläge erwirbt man nach und nach Sicherheit der Faust und der Stellung; die Stärke des Schlages folgt dann bald von selbst.

Kommt man ans Ende der Mailbahn, so muß man seine Kugel durch den schon obengenannten Bogen treiben. Hierzu nimmt man bei dem kunstgerechten Mail eine eigene eiserne Kugel (boule de passe), die man zum Durchlaufen auf die Stelle der seinigen setzt und ebenso ein bestimmtes Werkzeug (la lève, von Gestalt einer Schaufel). Für unsere Knaben ist beides nicht nötig.

Einrichtung des Spieles selbst. Öffentliche Mailbahnen giebt es bei uns wohl keine mehr; ich würde also eine vergebliche Arbeit übernehmen, wenn ich alle Gesetze des regelrechten Mail, die sehr zahlreich sind, hier mitteilen wollte; denn sie passen größtenteils nur für das Spiel in bester Form, und ich habe es hier nur mit der Jugend zu thun, die das Spiel bloß zur körperlichen Erholung und Übung anwendet; ich werde folglich nur das anführen, was für die Jugend brauchbar ist.

Es giebt vier Arten, dies Spiel zu treiben:

I. Auf eigene Rechnung. Hierbei steht jeder Spieler nur für seine Person, und jeder kann nun für sich gewinnen.

Die Kugeln werden an den Anfang der angenommenen Bahn gelegt, und jeder Spieler schlägt, wenn die verloste Reihe an ihn kommt, seine Kugel fort; jeder zählt seine Schläge, und der, welcher mit den wenigsten die Kugel durch den Bogen am Ende der Bahn bringt, hat gewonnen. Ist die Partie auf diese Art geendigt, so kann man gleich wieder zurückspielen bis zu dem Bogen, der im Anfange der Bahn steht.

II. Mit Parteien. Die Gesellschaft teilt sich hierbei in zwei Parteien, und jeder Spieler arbeitet für den Gewinn

der Partei, zu welcher er gehört. Ist aber die Zahl ungleich, so kann einer die Stelle von zwei Personen vertreten, indem man ihn zwei Kugeln statt einer spielen läßt. Jeder Spieler zählt seine Schläge, und die Partei, welche ihre sämtlichen Kugeln mit den wenigsten Schlägen durch den Bogen bringt, hat gewonnen.

Bei beiden Arten kann man auch eine bestimmte Anzahl von Schlägen festsetzen, mit welchen jeder seine Kugel bis vor den Bogen bringen, d. h. zum „Durchgange" (en passe) stellen, soll. Auf ordentlichen Bahnen setzt man sich gewöhnlich mit 3 bis 4 Schlägen zum Durchgang; im Freien muß man sich nach der Länge der angenommenen Bahn und nach den Kräften der jungen Spieler richten. Der, welcher seine Kugel dann nicht mit den bestimmten Schlägen so weit bringt, ist ab; der aber, welcher sie in weniger Schlägen dahin bringt, muß sie wieder eine bestimmte Zahl von Schritten, 30, 40, 50, zurücktragen und sie von da noch einmal schlagen. Folgende Gesetze kann man bei beiden Spielarten überall annehmen:

1) Man kann seine Kugel zurechtlegen, wenn sie zum Schlage nicht bequem liegt; man nimmt sie daher gern aus Höhlungen, die den Schlag hindern, und legt sie auf eine höhere Stelle; nur darf man sie weder vor- noch zurücklegen.

2) Wer im Schlagen seine Kugel verfehlt (qui fait une pirouette), verliert einen Schlag, denn er muß auch diesen Fehlschlag mitzählen, und das so oft, als es immer geschehen mag.

3) Zerbricht der Schlägel, oder reißt sich die Masse vom Stiele los, so wird der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch hinter der Kugel liegt; liegt es aber vor der Kugel, so wird der Schlag gezählt.

4) Jeder, welcher zuerst zum Durchgang, also an der vor dem Bogen dazu gezogenen Querlinie ankommt, kann seine Kugel durchtreiben, ohne erst auf die zu warten, welche noch nicht so weit sind.

5) Der, dessen letzter Schlag die Kugel zufällig schon durch den Bogen gejagt hat, muß sie wieder auf die Stelle des letzten Schlages zurücktragen und nochmals schlagen.

6) Liegt bei dem Durchlaufen die Kugel eines Nebenmannes auf irgend eine Art im Weg, so darf man sie nicht wegnehmen, sondern muß sehen, wie man trotzdem fertig wird.

7) Ist die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, so wird sie für durchgelaufen angesehen, und wenn sie auch durch Zufall wieder zurückliefe.

8) Stößt man bei dem Durchlaufen auf die noch nicht durchgelaufene Kugel eines anderen und treibt diese durch, so wird auch diese für richtig durchgebracht angesehen.

III. Mit starken Schlägen (aux grands coups). Hierbei kommt es nur darauf an, wer seine Kugel mit einem einzigen Schlag oder mit einer vorher ausgemachten Zahl von Schlägen am weitesten bringt. Der schwächere Spieler läßt sich hierbei etwas vorgeben. Gewöhnlich spielen nur zwei. Stößt die Kugel des zweiten Schlägers an die fortgeschlagene des ersten, so hat jene gewonnen, und wenn sie auch hinter dieser liegen bliebe.

IV. Mit Spitzfindigkeiten (à la chicane) spielt man im Feld, in Baumgängen, auf Wegen, überall, und ist gezwungen, die Kugel zu nehmen, wie sie liegt, ohne ihre Lage verbessern zu dürfen. Zum Ziele wird ein Baum oder irgend ein Paß zwischen zwei Bäumen, Gebüschen &c. festgesetzt; wer mit den wenigsten Schlägen bis dahin gelangt, oder, bei gleicher Zahl von Schlägen, die Kugel am weitesten hinausbringt, hat gewonnen.

Dies sind die vier gewöhnlichen Arten des französischen Mail. Jede Spielgesellschaft wird sich leicht selbst beliebige Gesetze geben können; ich habe daher vieles übergangen, was nur der Übereinkunft unterliegt.

In Frankreich wurde dies Spiel sehr lange Zeit ganz ungemein geschätzt. Wann es entstanden sei, ist unbekannt; aber es ist alt, obgleich nicht den Galliern bekannt. Karl V. verbot es, weil man zu sehr Hasardspiel daraus machte. Unter Ludwig XVI. war es das Spiel großer Herren. Der König spielte es, sowie ganz Paris. Besonders gewöhnlich war es in Provence und Languedoc. Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Maitre und seinem Kommis. Der König hatte seinen ordentlichen Portemail, der ihm die Werkzeuge herbeitrug, und wer weiß was noch für andere Bediente des Spieles. Weichlichkeit, Mode, sowie Karten und Würfel haben auch dieses sehr gesunde Spiel mehr und mehr verdrängt.

Es empfiehlt sich durch die mannigfaltige Bewegung, die es dem Körper im Freien gewährt. Der Grad dieser Bewegung hängt ganz von den Spielern ab; man kann langsam und geschwind spielen. Selbst mitten im Winter, wenn der Boden schneefrei ist, kann man es anwenden. In Frankreich hielt man es daher für ein der Gesundheit sehr zuträgliches Spiel und empfahl es gegen alle Arten von Rheumatismus als

sehr wirksam. Es übt überdem Hand, Arm und Augenmaß ungemein, verlangt eine genaue Richtung der Kraft, sichere, feste Haltung des Körpers bei aller Kraftäußerung und ist dabei vollkommen unschuldig, weil es auch ohne allen Gewinn unterhält. Es ist daher Großen und Kleinen zu empfehlen, aber die — Karten, die Karten sind so bequem! —

Der Hurnuß

ist eine Scheibe aus Buchsbaumholz, ungefähr 5,5 cm im Durchmesser und 2,5 cm dick; vermittelst weichen Lehms wird er auf der „Hurnußstud“ befestigt, einer Latte von 1,5 m Länge, welche mit dem unteren Ende in den grünen Wiesenplan gesteckt ist, mit dem oberen Ende auf einem nur wenig schräg in den Boden gerammten Pfahl oder auf zwei solchen Pfählen ruht. Die Spielenden teilen sich in zwei Parteien, die Partei der Hurnusser und die Partei der Schaufler. Die erstere hat den Schlag. Bewehrt mit einer 1,5 bis 2 m langen, über fingerdicken, schwanken Eschenrute, die vorn mit einem 2 cm langen Pflock aus Buchenholz, dem „Träf“ versehen ist, tritt einer aus der Mannschaft links hinter den Stud und führt, weit ausgreifend, schräg von unten herauf, so daß der Träf längs der Latte gleitet, einen wohlgezielten gewaltigen Schlag gegen die aufgeklebte Scheibe, so daß sie, wenn sie gut getroffen ist, pfeifend die Luft durchsaust. Der Hurnuß steigt in der Mitte seiner Flugbahn oft zu einer Höhe von 10 bis 15 m empor und fällt, unaufgehalten, zuweilen erst in in einer Entfernung von 150 m wieder zu Boden. Aufgabe der Schaufler, welche die Gegenpartei bilden, ist es aber, ihn aufzufangen und unschädlich zu machen. Zu diesem Zweck ist jeder mit einer Hurnußschindel bewaffnet, einem schaufel- oder ruderähnlichen Brett, von ½ m Länge und gleicher Breite, mit einem kurzen Stil und Handgriff. Die Schaufler stehen, der erste 10 m vom Stud ab, in Abständen der ganzen Flugbahn entlang verteilt, hintereinander. Sie verfolgen den Hurnuß mit spähendem Auge, werfen nach ihm, wenn sie ihre Zeit gekommen glauben, mit der Schindel, so daß er getroffen dröhnend anprallt und an den Boden „abgethan“ (oder „gemacht“, wie von einem Balle beim Billardspiele gesagt wird) wird, gleich dem Flugwild, das der geübte Scharfschütze mit tödlicher Sicherheit aus der Luft herabgeholt. Dreimal darf jeder Hurnusser den Hurnuß schießen. Kommt der Hurnuß unter diesen drei Malen auch nur einmal ungetroffen herunter, so hat der Schläger noch drei Schläge. Gelingt es

den Schauflern, bei dem ersten dieser Schläge den Hurnuß abzufangen, so ist der vorher glücklich gewesene tot gemacht und genötigt, sein dreifaches Leben und seine Rolle sogleich an den nächsten Mitspieler abzutreten. Ist aber der Hurnuß gleich im Beginne des Spieles aufgefangen, oder haben ihn alle bereits dreimal geworfen, so zählt man die Schüsse, die unabgewehrt geblieben sind, und die Schaufler treten an die Stelle der Hurnusser. Die Mehrzahl der gelungenen Schüsse bestimmt den Sieg und das Ende des Spieles.

Das Hurnussen ist im Appenzeller Lande, in den Freienämtern, im bernischen Kanderthal und im Emmenthal üblich, in der übrigen Schweiz sonst ziemlich unbekannt. Doch versteht sich schon Fischarts Gargantua auf das Schlagen des Hurrnauß. In der Schweiz wird das Spiel zur Zeit, sobald das Gras geschnitten ist, an jedem schönen Sonntage gespielt, bis das Gras wieder kommt. Bei Volksfesten kämpft die Jungmannschaft einer Ortschaft gegen die andere. Man mißt dem Spiel einen hohen Wert bei, da es, wie nicht viele andere, lehrt, den einzigen und richtigen Augenblick zum Handeln zu wählen. „Es muß einer ein gutes Aug' im Kopf, Kraft im Arm, Geschwindigkeit, frisches Blut und den Verstand am rechten Orte haben, sonst ist's nichts. Das weiß dann aber auch im Emmenthal jedermann, daß ein rechter Hurnusser zu allem zu gebrauchen und anstellig ist." („Schweiz. Turnzeitung" 1889, S. 230.) Eine lebhafte und anschauliche Beschreibung eines Hurnußwettkampfes aus dem Jahre 1841. benebst dem Unfuge beim nachfolgenden Bußetrinken im Wirtshause findet man in Jeremias Gotthelf, „Uli, der Knecht", S. 56 der Reclamschen Ausgabe. Vergleiche außerdem Rochholz, „Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel", Leipzig, Weber, 1857, S. 452!

Das Krocket (Rasenbillard).

Das Krocket ist eine Form des Mailspiels, welche früher auch in Deutschland bekannt war und auch jetzt wieder, freilich unter dem englischen Namen, in Deutschland an den verschiedensten Orten gespielt wird. Nach Rochholz (Alem. Kinderspiel, S. 387) ist ihm der Ausdruck palli-malli entlehnt, um ein Personengewirr und Durcheinanderlaufen zu bezeichnen; der Franzose bildet ebenso für den gleichen Begriff sein pêle-mêle.

Wo es angeht, soll der Spielplatz eine Länge von 30 m und eine Breite von 20 m haben, ein ebener, kurzgemähter Rasenplatz sein, ohne muldenförmige Aushöhlungen, doch wird man sich bei uns kleinerer Spielplätze bedienen müssen, z. B. etwas abgelegener Promenaden. Ist der Platz zu klein, so ist dann wenigstens der Name „Bewegungsspiel" dem Krocket kaum mehr beizulegen, das Spiel wird dann ein gar harmloses.

Die Thore, welche auf dem Platze verteilt werden, sind aus etwa 1 cm dickem Eisendrahte rund oder rechtwinkelig so gebogen, daß beide senkrechte Schenkel des Bügels etwa 40 cm

lang sind, und 20 cm voneinander abstehen; man steckt sie etwa 15 cm in den Boden. Ihre Zahl beträgt gewöhnlich 8 bis 10. Zwei Pfosten (I und II) sind 3—4 cm dicke und 50 cm aus dem Boden hervorragende Pfähle. Der eine heißt das Schlagmal, der andere das Kehrmal. Beide haben 8 reichlich daumenbreite Farbenringe in folgender Reihe: Blau, hellrot, schwarz, gelb, braun, orange, grün, scheinrot. Eigentlich notwendig für die Durchführung des Spieles sind diese Pfosten nicht, man hat sie aber einmal in Gebrauch genommen und kann es dabei bewenden lassen.

Fig. 20.

Bälle gehören 8 zum Spiel, aus Buchsbaum- oder Birkenholz, wohl auch aus Esche oder Erle. Sie haben 9—10 cm im Durchmesser, werden bemalt, je vier gleichfarbig, also 4 blau und 4 hellrot, wie die ersten beiden Pfostenringe. 3 Bälle hiervon erhalten noch die übrigen Farben der Pfostenringe; also von den blauen erhält der eine einen schwarzen, der andere einen braunen, und der dritte einen grünen Ring, und ebenso werden 3 rote Bälle mit den noch übrigen Farben gekennzeichnet. Einfacher ist es, wenn die Bälle sämtlich nur numeriert werden.

Die 8 Schlägel sind dieselben, wie sie für das Mail beschrieben sind, nur sind sie meistens etwas leichter gearbeitet, ihr Stiel ist höchstens 1 m lang, da man bei dem jetzigen Krocketspiele meist auf die Beteiligung von Personen des schwächeren Geschlechtes rechnet. Was den Gebrauch des Schlägers anbelangt, so sollte man sich von vornherein daran gewöhnen, sich beim Schlagen nicht zu sehr zu bücken. Um sicher zu schlagen, faßt man den Schlägel stets mit beiden Händen an, nicht zu fest, und hält ihn dabei so, daß der Kopf einer Linie gleichlaufend ist, welche beide Fußspitzen verbindet.

Die Reiter, farbige kleine Metallklemmen, dienen dazu, dasjenige Thor zu bezeichnen, durch welches der gleichfarbige Ball zuletzt gelaufen ist.

Der Gang des Spieles. Die Aufgabe der kämpfenden Parteien, welche stets mit der gleichen Anzahl von Bällen spielen, besteht darin, ihre Bälle nach bestimmten Regeln durch die in bestimmter Anordnung aufgestellten Thore erst bis an den Pfosten II und dann von diesem weiter bis an den Pfosten I hindurch zu treiben.

Die Anordnung der Thore kann auf verschiedene Art getroffen werden. (S. Fig. 20.)

Die Entfernung jedes Thores von dem vorhergehenden beträgt ungefähr 4 m.

Das Los bestimmt, welchen Ball und gleichfarbigen Schläger jeder Spieler zu nehmen hat.

Wem der blaue Ball oder, wenn die Bälle bloß numeriert sind, der erste zugeteilt ist, der setzt ihn 3 m vor das Thor 1 und schlägt ihn durch dieses; gelingt es ihm, so auch durch das Thor 2 und so fort womöglich bis zum letzten. Gelingt es ihm einmal nicht, so folgt der Inhaber des hellroten zweiten Balles, welcher der Gegenpartei gehört, erprobt sein Geschick und versucht sein Glück. So einer nach dem anderen.

Sobald mehrere Bälle auf dem Spielplatze liegen, besteht die Hauptkunst des Spielers darin, einen (oder auch mehrere) dieser herumliegenden Bälle mit dem geschlagenen eigenen Balle zu treffen. Gelingt dies, und gehört ein so getroffener Ball einem Gegner, so stellt man den eigenen Ball dicht neben diesen Ball, tritt mit dem Fuß auf jenen und schlägt so fest gegen ihn, daß der sich fortpflanzende Stoß den feindlichen Ball derart beiseite treibt, daß, wenn sein Inhaber wieder

zum Schlage kommt, ihm die Weiterförderung seines Balles nach Möglichkeit unbequem gemacht wird. Gehört aber der getroffene Ball einem Freund, so sucht man durch das gleiche Verfahren erst diesen Ball vorweg durch das nächste Thor zu befördern, ehe man darauf ausgeht, den eigenen Ball weiter zu leiten. Eben dieses Verfahren wird Krocketieren genannt.

Wer zuerst an das Ziel gelangt ist, hat nachher das Recht, so oft die Reihe an ihn kommt, seinen Ball an einen beliebigen freundlichen oder feindlichen, der noch da liegt, zu setzen und diesen zu fördern oder abzutreiben, wie es ihm beliebt.

Der Sieg wird derjenigen Partei zugesprochen, welche zuerst ihre sämtlichen Bälle durch den Engpaß des letzten Thores an den Zielpfosten I befördert hat.

c) Kegelspiele.

Diese in unseren Tagen in Stadt und Land, namentlich in Deutschland, und wo Deutsche in fremden Ländern leben, so vielfach betriebenen und wegen ihres wohlthätigen Einflusses auf den menschlichen Organismus so ungemein empfehlenswerten Spiele scheinen in der Form, welche sie gegenwärtig angenommen haben, nicht zu alten Datums zu sein, wenngleich Goethe sie ins Mittelalter verlegt, und das Wort „Kegel“ altdeutsch ist.

„Das viele Schreien, Kegelschieben
Ist mir ein gar verhaßter Klang.
Sie toben, wie vom bösen Geist getrieben,
Und nennen's Freude, nennen's Gesang.“

So läßt der Altmeister von Weimar den Kopf sprechen, der immerfort am schalen Zeuge klebt, mit gier'ger Habsucht nach Schätzen gräbt und froh ist, wenn er Regenwürmer findet. So wird der trockene „Schleicher“ charakterisiert, der als Famulus dem genialen Faust zur Seite steht. — Das älteste uns bekannte, dem italienischen Boccia verwandte Kegelspiel war, wie uns Homer in der Odyssee belehrt, bereits zur Zeit des Trojanischen Krieges unter den Griechen sehr verbreitet. Die Kegel waren von Stein und führten den Namen Pessoi. Die Freier der schönen Penelope, denen, wenn nicht die Erfindung, so doch die Ausbildung des Spieles zugeschrieben wird, vergnügten sich lange Zeit vortrefflich damit. Der alte anziehende Antiquarius Athenäus schildert das antike Kegelspiel in seinen interessanten „Tischreden“ in folgender Weise: „Die Anzahl der edlen Freier, teils aus Ithaka, teils aus der Nachbarschaft, welche sich um die Gattin und die Güter des Odysseus bewarben, belief sich auf 108. Ihr entsprechend war auch die Zahl der Kegel, d. h. unten viereckiger, oben abgerundeter Steine, die ihnen zum Spiele dienten. Die Freier stellten sich nun in 2 Reihen einander gegenüber, und ebenso wurden auch die Steine gesetzt. Die Mitte des Platzes zwischen beiden Schlachtordnungen nahm ein besonderer Stein ein, der von der Fürstin den Namen Penelope führte. Diese steinerne

Penelope war das Ziel, nach dem die bei dem Spiele beteiligten aus einer bestimmten Entfernung werfen mußten. Die Ordnung des Werfens wurde durchs Los entschieden. Wer die Penelope glücklich traf und von ihrer Stelle entfernte, durfte seinen Stein an ihren Platz setzen, und er warf nun von diesem Standpunkte mit der Penelope nach seinem eigenen Stein, der seinen früheren Ort wieder erhalten hatte. Glückte es ihm, diesen zu treffen, ohne einen anderen Stein zu berühren, so war er der Sieger, der, wie man glaubte, die „Braut heimführen werde". („Börsenzeitung" von 1871.)

* Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel.

Es wäre zu bedauern, wenn dieses Spiel durch manche andere, besonders auch durch das Billard verdrängt würde; denn es ist viel leichter zu veranstalten als dieses und in vieler Rücksicht unendlich besser als die Kartenspiele; nur sollte man links ebenso oft schieben als rechts. Ich gönne ihm daher in der Absicht hier eine gedrängte Beschreibung, es vielen Personen, die es nur dem Namen nach kennen, wieder zu empfehlen.

Es giebt zwei Arten des Spiels, die sich jedoch nur durch die Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer langen, meist geraden, hier und da auch gekrümmten Kegelbahn, das kurze stets auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkte die Kegel stehen, und bei welcher die Spieler bei dem Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bei jedem ist das Spielverfahren folgendes: Jedem der 6, 8 oder 12 Spieler werden 50 oder 60 oder 100 Punkte unter seinen Namen geschrieben, d. h. sie werden im Stamm angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld, ein Minus, das er abverdienen muß. Nach jedem Wurfe werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest wird unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Punkte gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt und also nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Kugeln sein Plus; sie werden ihm, wie man sagt, gutgeschrieben und von den anderen Spielern, die noch Minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Kegel zu werfen, um bald und so viel als möglich Plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß einige schon Plus haben, andere dagegen noch Minus, so wird jenes summiert und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus gleich ist. Dann endigt sich das Spiel, und die, welche noch

Minus, also noch Kegel im Stamme haben, bezahlen jeden Kegel an die anderen. Die Schwierigkeit ist hierbei, durch den letzten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, also das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geschrieben oder Plus hat, und dagegen D 3, E 6, und F 7 Minus, so daß hier 16 Minus und dort 15 Plus sind, so darf der, an dem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, kann ihm von der Zahl seiner schon gewonnenen Kegel abgezogen werden, wenn es vorher so bestimmt wurde u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze des Kegelspieles sind folgende, wenn man nämlich nicht gerade die Zahl nur gelten lassen will, die geschoben wird:

1) Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten. 2) Wer nichts trifft (ein „Loch" macht, einen „Pudel" schießt), dem wird ein Kegel zur Last geschrieben. Geht die Kugel dagegen zwischen einem Eckkegel und dem nächsten Paare hindurch, ohne zu treffen, so ist dies eine „Bleibe," d. h. es bleibt die Summe stehen, es wird der Wurf nicht bestraft und nicht belohnt. Rollt sie zwischen den mittelsten Reihen hindurch, also bei dem Könige vorbei, so ist dies eine „Methode" und gilt 3. Das „Herz" (der vorderste und hinterste Kegel und der König zusammen) gilt 6. Wirft jemand 7 Kegel, so gilt dies 12, 8 = 16, 9 = 24, „Schur", d. i. alle 8 um den König, so daß dieser stehen bleibt, gilt 36. Bei diesen Werten kommt es noch darauf an, ob z. B. alle 9 Kegel auf eine Kugel oder auf drei Kugeln gefallen sind; in ersterem Falle gilt es sogar 48. Doch ist dies alles Sache vorhergehender Vereinbarung, und erhalten die Spiele nach diesen Bestimmungen, namentlich in bezug darauf, ob die Kugeln an den Seitenwänden anecken dürfen oder nicht, verschiedene Namen, z. B. Lübecken, Anecken, Brettspiel rc. 3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wurde, ist verloren und heißt „Sand", und ihr Werfer verliert 1; dagegen ist jeder Wurf neben das Brett oder an die Seitenwände der Bahn gültig; doch in letzterem Falle vorher zu bestimmen, wieviel ein solcher Brettschub gelten soll; gewöhnlich nicht mehr als 3, wenn auch z. B. 8 Kegel gefallen sind. 4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden. 5) Prellt sie einen Kegel vom — Leg (d. i. dem hölzernen oder blechernen Kreuz, worauf

die Kegel stehen), so daß er außer dem Leg wieder steht, so ist er dennoch als gemacht anzusehen; aber nicht, wenn er innerhalb des Legs steht. 6) Der König allein gilt stets 3; der vorderste Eckkegel allein in der Regel 2.

Das Kegelspiel kann sich auch ganz einfach gestalten. Auf irgend einem ebenen Platze wird z. B. nur ein Kegel (gewöhnlich der König) aufgestellt. Alle schieben nach ihm; wer ihn nicht trifft, tritt einstweilen aus; die Treffenden schieben wieder der Reihe nach 2c., bis schließlich nur noch ein Treffender da ist, welcher den Preis erhält. Oder es werden alle Kegel aufgestellt. Dem Schiebenden aber werden die Augen verbunden, auch wird er vor dem Schub erst mehrmals herumgedreht. Wer dennoch trifft, erhält den Preis. Schon bei den deutschen Schützenfesten im 16. Jahrhundert warf man auf freiem Felde nach 3 hintereinanderstehenden Kegeln, auch nach 9. — Das Wurfspiel mit einem einzelnen frei aufgestellten Kegel heißt in Oberbayern „Schmarackeln".

Eine Beschäftigung des Geistes bietet dieses Spiel vorzüglich für Kinder, die im Rechnen noch nicht die ersten Anfangsgründe verstehen; diese erhalten beständig kleine arithmetische Aufgaben, die sie im Kopf aufzulösen haben. Hierdurch wird das Spiel für sie empfehlenswert. Erwachsene Spieler finden Stoff zum Denken und Beobachten in der eigentümlichen Beschaffenheit der Bahn, wonach sie den Wurf der Kugel einzurichten haben. Noch mehr findet dieses aber bei dem kurzen Kegelschube statt. Weit mehr leistet das Spiel in Hinsicht des Körpers, insofern es ihn auf eine wohlthätige Art bewegt, den Arm, oder noch besser, wenn man auch oft links spielt, die Arme stärkt, u. s. w.

* Das Kegelwerfen.

a) Diese Art des Kegelspieles ist bei uns weit seltener, als in der Schweiz und in Frankreich. Die Kegel sind vollkommen so groß, wo nicht noch etwas größer, als unsere gewöhnlichen, ebenso die Kugeln. Beide müssen bei der Jugend nach Verhältnis ihrer Kräfte gewählt werden. Die Kugeln haben eine Vertiefung oder ein Loch für den Daumen, und ein größeres zum Einlegen der 4 übrigen Finger. Vermittelst dieser Löcher faßt der Spieler die Kugel fest und wirft sie in einem gestreckten Bogen durch die Luft nach den Kegeln, die aber hier so weitläufig stehen, daß die beiden äußersten einer Seite fast 2 m voneinander entfernt sind. Bei diesem ersten Wurf ist es ihm freilich lieb, gleich einen oder mehr Kegel zu werfen; aber noch mehr sieht er darauf, daß sich die Kugel nicht zu weit von den Kegeln entferne. Ist dieser Wurf geschehen, so geht er nun hin,

stellt sich an den Platz der abgeworfenen Kugel und wirft mit ihr zum zweitenmal auf die Kegel. Je näher er jetzt steht, je vorteilhafter ist es. Jetzt muß er die Wirkungen der mancherlei möglichen Richtungen des Wurfes gegen die Kugel aus Erfahrung kennen und so werfen, daß die zuerst getroffenen Kegel in ihrem Falle so viel als möglich von den anderen mitnehmen. So macht es, nachdem gelost worden ist, jeder Spieler, und der, welcher mit seinen zwei Würfen die meisten Kegel traf, erhält diejenigen von jedem Mitspieler bezahlt, die er mehr als dieser machte. Der Gewinner macht bei dem neuangehenden Spiele nicht nur den ersten Wurf, sondern er bestimmt auch den Ort und mit ihm die Entfernung, aus welcher jeder Spieler seine erste Kugel abwerfen muß. Es versteht sich von selbst, daß man auf dieses Kegelwerfen auch die Berechnungsart des gewöhnlichen Kegelspieles anwenden kann.

Dieses Spiel ist auf jeden Fall gehaltvoller, als das vorige. Es erfordert gar keine Bahn, sondern jeder freie Platz, wo man nur eine Stelle für den Stand der Kegel ebnet, ist hinlänglich dazu; dies ist nicht nur sehr bequem, sondern es hat viel Einfluß auf den Wert des Spieles. Denn da der Standpunkt bei dem Abwerfen bald hier, bald dort ist, je nachdem es dem letzten Gewinner gefällt, so wird dadurch das weitere Fortrollen der Kugel bestimmt, insofern es von den mannigfaltigen kleineren oder größeren Abdachungen des Bodens abhängt. Der Wurf in einem Bogen durch die Luft erfordert weit genauere Abmessung der Kraft des Armes, der Schwere der Kugel und der Weite des Wurfes gegeneinander, als das Fortrollen in gewissen Schranken bei dem vorigen Spiel. Es gehört hierzu, sowie auch besonders zu dem zweiten Wurf in der Nähe, mehr Beobachtung, als bei jenem. Die körperliche Bewegung möchte bei beiden gleich stark und heilsam sein, doch kann man bei diesem nach Belieben die Entfernung des Wurfes größer machen und dadurch dem Arme mehr Arbeit verschaffen.

Beiderlei Spiele lassen sich nicht nur im Freien treiben, sondern auch selbst auf geräumigen Sälen, mit ledernen Kegeln und Kugeln, die mit Haaren ausgestopft sind. Dergleichen Kegel erhalten zum festeren Stehen nur eine dicke, hölzerne Scheibe als Fuß.

b) Ebenfalls als ein Kegelwerfen läßt sich das unterhaltende Kegelballspiel auffassen, bei welchem die Kegel in der Nähe einer Wand in gewöhnlicher Weise (also acht um den König) aufgestellt werden. Die Knaben werfen dann ihren Ball an die Wand, welcher zurückprallend die Kegel zu treffen und umzuwerfen sucht. Je höher die Wand, je entfernter von ihr sind die Kegel aufzustellen, je schwerer werden auch Treffer herbeigeführt.

c) Eine andere, hin und wieder in Schlesien gebräuchliche Art des Kegelwerfens ist diese: Der Spieler A stellt seine 4, 5, ja 9 Kegel in eine Reihe, und B auch ebensoviel; es ist daher gut, mehr als 9 Kegel zu haben. Oder beide Parteien losen; die eine (B) erhält 5 gemeine Kegel, die andere (A) 3 und den König. Die Königspartei fängt das Spiel an. Beide sind 10, 12, 15 und mehr Schritt voneinander entfernt, und die Kegel stehen möglichst versteckt in beliebiger Entfernung voneinander. Darauf wirft A mit der Kugel von der Stelle der Kegel herüber nach den feindlichen Kegeln, um einen niederzustrecken. Gelingt dies nicht, so wirft B nach den Kegeln der Partei A; trifft aber A einen Kegel, so nimmt B nicht nur die Kugel, sondern auch hinterher den umgefallenen Kegel und wirft damit nach den Kegeln der Partei A. Allein A hat nun auch das Recht, seinen Mut an des B Kegeln zu kühlen; er nimmt erst die herübergeworfene Kugel, dann den Kegel, schließlich alle etwa von seiner Partei gefallenen Kegel und bombardiert damit gegen die feindlichen Kegel. Dann folgt B wieder, der es ebenso macht ꝛc. Die Partei, deren sämtliche Kegel am ersten umgeworfen sind, hat verloren.

Das Spiel ist einfach, aber lustig und unterhaltend für den, der gern körperlich thätig sein will. Das beständige Zusammenholen und Aufsuchen der Kegel und Kugeln, sowie ihr Fortschleudern, giebt Bewegung und Übung des Augenmaßes. Wer sich ans Bein treffen läßt, den schmerzt es, man muß es folglich nicht in den Weg stellen. Übrigens führt diese Spielweise von selbst darauf, Kegelspiele im Freien, statt mit Kugeln, mit Wurfstäben (Geren) zu spielen.

Das Kurnik-Spiel.

Das Spiel, welches Dr. E. Müttrich zu Königsberg in Ostpreußen in der „Monatsschrift für das Turnwesen" 1886 beschreibt, beruht auf ähnlichen Gedanken, wie das S. 68 beschriebene „Ziegenspiel", das „Steinspiel" auf S. 204, das „Kugelspiel„ S. 159 und das „Kegelwerfen", an welches wir es deshalb anreihen, weil es mit den gewöhnlichen Kegeln sehr wohl gespielt werden kann, wenn man ein besonderes, dafür bestimmtes Spielgerät nicht beschaffen will. Es hat aber das Eigentümliche, daß es ein Kampfspiel zweier Spielparteien ist, welche nach 2 verschiedenen Zielen werfen und nicht abwechselnd nach einem, wie es bei den zur Vergleichung herangezogenen Spielen der Fall ist.

Der Spielplatz hat eine rechteckige Gestalt, bei einer Länge von 30 m eine Breite von 5 m (Fig. 20 a); er ist fest und eben, wie eine gute Landstraße, A B C D. Etwa 4 bis 6 m von der Mitte werden aus dem Boden 2 Gevierte von etwa 2 m Seiten-

länge bezeichnet die beiden Spielfelder, und jede der zwei (gewöhnlich 4—6 Mitglieder starken) Parteien errichtet hier bei a und b aus 5 kleinen Kegeln einen „Bau", wie ihn die untenstehende Abbildung (Fig. 20 b) darstellt. Beim Kurnik (d. i. Hühnerstall) sind es nicht Kegel, sondern 20 cm lange 4 cm dicke Zylinder von hartem Holz. Nach diesem Aufbaue nun wird mit einem viel schwereren Kegel von 60 cm Länge und $4^1/_2$ cm Dicke, einer Wurfkeule, geworfen, und es kommt darauf an, die Kegel des Aufbaues der Gegenpartei aus deren Spielfelde hinauszuprellen. Die **Spielregeln** sind nun nach Müttrich folgende:

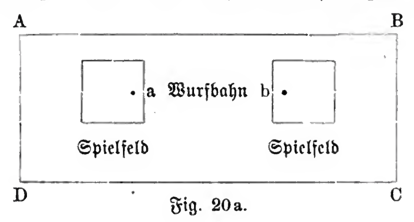


Fig. 20 a.

1) Nach Bildung der beiden Parteien erhält jede ihre 5 Spielsteine und je nach dem vorhandenen Vorrate 2 bis 3 Wurfkeulen.

2) Jede besetzt ihr Spielfeld, nach jeder beendigten Partie werden die Felder gewechselt. Über den Anfang entscheidet das Los. Später beginnt jedesmal die vorher siegreiche Partei.

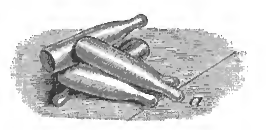


Fig. 20 b.

3) Jede wählt ihren Führer, der den Verlauf des Spieles regelt, seine Leute der Reihe nach zum Schlag aufruft; er selbst hat stets den ersten Schlag, setzt die Steine auf und holt die geworfenen Spielkeulen heraus, wenn sie im Spielfelde liegen geblieben sind.

4) Die Würfe mit den Keulen nach den Spielkegeln geschehen abwechselnd.

5) Der Werfende steht immer links am Spielfelde seiner Partei, anfangs mit dem rechten Fuß auf der Verlängerung der hinteren Grenzlinie seines Spielfeldes, sobald aber auch nur ein Spielkegel aus dem feindlichen Felde herausgeschlagen ist, an der vorderen Ecke des Spielfeldes.

6) Als herausgeschlagen gilt ein Kegel dann, wenn er neben oder hinter dem Spielfelde liegt.

Liegt er vor dem Feld, so stellt sich der Führer mit dem Rücken gegen das Feld, nimmt ihn auf, legt ihn auf seinen Kopf und stößt ihn mit Rückbeugen des Rumpfes ins Feld zurück.

7) Kegel, welche die Ränder des Feldes berühren oder kreuzen, gelten nur halb aus dem Spiele gesetzt, sie werden auf dem Rand als „Puppen" aufrecht hingestellt, so daß sie leichter getroffen werden können.

8) Gelingt es, alle fünf Kegel eines unverletzten Baues mit einem einzigen Wurf außer Spiel zu setzen, so hat die Partei des Werfers dieser 5 Punkte zugut, und der Gang gilt als beendigt.

9) Im übrigen hat jede Partei gleich viel Würfe, auch hat die Partei, deren Kegel zuerst beseitigt sind, immer noch wenigstens einen Nachwurf. Beseitigt sie damit die Kegel der Gegenpartei ebenfalls, so gilt die Partie als unentschieden, doch kann sie beim nächsten Gange den Anwurf nicht beanspruchen.

10) Außer den Spielführern darf niemand die Spielfelder betreten und auch diese nur zum Holen der Keulen, Aufrichten der Puppen. Jeder Verstoß gegen diese und andere Regeln, z. B. Verschieben der Kegel, zweimaliger Wurf und dergl. mehr kommt der Gegenpartei mit 1 Punkte zugut.

11) Wird eine Partie abgebrochen, so entscheidet die Zahl der noch nicht außer Spiel gesetzten Kegel, wobei jeder = 1, jede Puppe = $^1/_2$ gerechnet wird.

Der Baumelschub.

Fast alle nur denkbaren Spiele auf dem gewöhnlichen Kegelschub, das S. 186 beschriebene sowohl, wie auch das Lübecken, der Kamm, das Schur- und Königsspiel, das Hamburgern, und wie sie sonst noch alle heißen mögen und hier als bekannt vorausgesetzt sind, lassen sich genau so oder doch nur mit wenigen Abänderungen auch auf dem sogenannten Baumelschube vornehmen, wie man ihn in Bädern, Lustgärten 2c. findet. Gewöhnlich handelt es sich bei der Benutzung eines Kegelschubes, bei welchem die Kugel an einem Galgen aufgehängt ist, um Ersparung des Raumes, womit nicht gesagt sein soll, daß dies die einzige Ursache für eine derartige Einrichtung sei, denn das weibliche Geschlecht kann z. B. viel eher sich an einem

Kegelspiel auf einem solchen Schube beteiligen und die angeborene Grazie weit mehr entfalten, als bei dem Spiel auf der langen Kegelbahn — es sei deshalb im voraus bemerkt, daß zur Einrichtung eines Baumelschubs ein Raum von 5 m Länge und 2½ m Breite vollständig genügt, und für einen solchen Raum zunächst mögen hier die genauen Angaben der Maße u. s. w. folgen. Denkt man sich ein Viereck von vorstehendem Maß, so würde der Galgen von 3 m lichter Höhe an der einen, dem Spieler linksseitigen Linie 2,80 m von dem vorderen, d. h. dem Punkt, wo der Spieler antreten soll, entfernt, errichtet werden müssen, und zwar so, daß die Kugel, welche 15—18 cm Durchmesser hat, in die Mitte des Platzes, also 1,75 m vom äußeren Rande zu hängen kommt. Ist die Säule also ungefähr 20 cm stark und der hervorragende Arm 1,50 m lang, so fände die Kugel bei 1,30 m lichter Entfernung von der Säule ab ihren Aufhängungspunkt. Die Kegel sind 35 cm hoch, und das Quadrat, auf welchem sie Aufstellung finden, hat eine Seite von 0,75 m; es besteht am besten aus Eichenholze von 5 cm Dicke und 10 cm Breite mit einem ebenso breiten und starken Mittelsteg; auf dem Rand und durch die Mitte werden in ganz gleicher Entfernung runde Bleche aufgenagelt, um die Punkte für die Aufstellung genau zu bestimmen. Das ganze Quadrat wird mit dem Sandboden des Gartens in eine Höhe gebracht und mit seiner Spitze so weit von der senkrecht herabhängenden Kugel nach der Galgensäule zugerückt, daß zwischen dem auf diesem äußersten Punkt aufgestellten Kegel und der bis auf dessen größte seitliche Ausbauchung herabhängenden Kugel an diesem Punkte noch 2 cm Raum verbleiben. Die andere gegenüberliegende Spitze des Quadrats ist der oben genannten gerade gegenüber auf die Mitte der Säule gerichtet, so daß die nach dem Spieler zu liegende Spitze des Quadrats der zwischen den beiden genannten Spitzen gezogenen Linie rechtwinkelig gegenüberliegt.

Die ganze Länge des Seiles mit Kugel und Haken würde also 3,35 m betragen.

Der Spieler nimmt seine Aufstellung am besten in der Mittellinie des auf die Spitze gestellten Quadrats am Ende des Vierecks ein und läßt die Kugel einfach aus der Hand gleiten in der Richtung auf den äußersten ihm gegenüber rechts stehenden Kegel, ohne diesen zu berühren, denn nur der von hinten getroffene Kegel gilt als gemacht; die Kugel

beschreibt eine Schleife und kommt, je nach der Geschicklichkeit in der Berechnung der Unterbrechung des Kreisschwunges, entweder am äußersten Kegel vorüber, oder in die der Säule zunächst liegende Gasse oder genau durch die Mitte zurück. Beim Zurückschwingen hat der Spieler die Kugel wieder zu fassen, damit sie nicht aufs Neue in die Kegel schlägt und diese unnützerweise umwirft. Beim Zielen auf bestimmte Kegel (Stechen) ist es mitunter nötig, den Standort etwas seitlich zu verschieben. Bei kleinerem oder größerem Raume sind die Maße entsprechend zu verändern, und bei der Größe der Kegel muß Rücksicht darauf genommen werden, daß der Abstand zwischen den Kegeln nicht ganz ihre Länge oder Höhe austrägt, die Kugel aber zwischen den Kegeln hindurch (Gasse) noch 3—5 cm Zwischenraum behält.

Man kann auch nur den König in die Mitte setzen, und in einiger Entfernung rechts davon und gegen die Spieler hin, in einer Querreihe die anderen Kegel. Die Kugel wird so geschleudert, daß sie um den König herum in die Kegelreihe fliegt. Die Treffer zählen nach der Entfernung vom König; je weiter von ihm ein gefallener Kegel sich befindet, desto mehr gilt er, z. B. der siebente 7 Punkte, der achte 8, beide 15.

Der Kegeltisch. (Das Stoßkegeln.)

Das gewöhnliche Kegelspiel hat man schon dadurch ins Haus verpflanzt, daß man, wie oben gesagt ist, statt der hölzernen Kegel und Kugeln lederne gebraucht. Man ist weiter gegangen, und es ist geglückt, in jedem Zimmer eine Art von verjüngter Kegelbahn haben zu können. Hier ist eine Beschreibung. Fig. 21 stellt einen Kegeltisch vor. Seine Länge ist etwa 114 cm, und er ist etwa halb so breit. Auf der einen Seite ist er halb abgerundet. a b c d ist ein umlaufender Rand, 9 cm hoch, wodurch der ganze Tisch zu einem 9 cm tiefen Kasten wird. Mit diesem Rand ist durch e f g h ein anderer gleichlaufend, so daß durch beide ein langer Gang oder eine Rinne entsteht. Von h schlägt sich dieser Gang in einem halben Zirkel herum, dessen größter Umfang sich in der Mitte des Tisches bei i endigt. Hier öffnet sich der Gang. Eine Kugel, am besten eine gewöhnliche Billardkugel*), die zwischen a und e

*) Bem. Jetzt verwendet man hierzu viel kleinere Kugeln.

in die Rinne gelegt einen Stoß bekommt, wird den ganzen Gang durchlaufen und von i nach k gegen die Kegel rollen. Die Kugel wird durch einen Stoß mit einer Masse fortgebracht, welche von festem Holze gemacht ist, und in diesem Fall einem Billardstabe mit einer daran befestigten Schüppe gleicht. Die obige Rinne wird, um das starke Geklapper zu verhüten, mit Flanell ausgefüttert und von m an bis zu ihrem Ende völlig mit einer bretternen Decke verschlossen, damit die Kugel nicht herausspringen kann. Um den Abstoß der Kugel recht bequem zu machen, läßt man den Grund von der Bahn von dem Rande des Querbrettes e—a schräg herab in die Tiefe laufen.

Man muß diese Art des Kegelspieles nicht mit dem wirklichen Spiel im Freien vergleichen; denn dieses hat in körperlicher Hinsicht viel mehr Vollkommenheit. Man kann aber nicht immer im Freien sein, und dann ist der Kegeltisch doch unendlich besser, als die Karte oder dergleichen. Es ist ein unterhaltendes Spiel, das fast ganz die sanfte Bewegung des Billards gewährt.

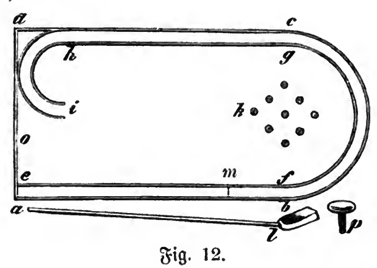


Fig. 12.

Eine Abänderung dieses Spieles entsteht, wenn man, statt einer Kugel, eine Art Kreisel gebraucht. Man kann hierzu denselben Kegeltisch anwenden, und es ist daher unnötig, einen eigenen dazu verfertigen zu lassen, der etwa von eben der Größe und Gestalt, doch ohne die obige Rinne, nur mit dem Rand abcd versehen sein müßte u. s. w. Man mache auf dem schon angegebenen Tische bei o nur einen Sägeneinschnitt in das vordere Brett, so ist die ganze Einrichtung fertig. Der Kreisel p besteht aus einem Fuß und der Schwungscheibe. Jener wird etwas länger gemacht, als die Höhe des Seitenbrettes, in welches der Einschnitt o gemacht ist. Bei dem Gebrauche wickelt man eine Schnur schraubenartig um den Fuß, von unten nach oben hin, zieht das übrige Ende durch

den Einschnitt von innen nach außen, stellt den Kreisel inwendig vor den Einschnitt, hält ihn durch einen Druck auf die Schwungscheibe mit der Linken aufrecht und zieht die Schnur mit der Rechten los. Damit beginnt das Kreiseln, wodurch dann mehr oder weniger Kegel umgeworfen werden. Da die Bewegung des Kreisels, wie es mir scheint, weniger von dem Spieler abhängt, als die Bewegung der Kugeln und der Masse, so möchte der Wert des vorigen Spieles wohl größer sein.

d) Scheibenspiele.

Das Scheibenspiel. (Le palet.)

Dieses Spiel empfehle ich der Jugend für die schläfrige Zeit nach Tisch, besonders an heißen Sommertagen; denn es hat alles, was zu einem solchen Spiele gehört, indem es weniger Anstrengung als Geschicklichkeit erfordert und unter kleinen Promenaden zu Scherz und Lachen Anlaß giebt. Man kann es im Freien und im Zimmer, selbst auf dem Tische spielen.

4 bis 6 Personen spielen es am bequemsten. Jeder hat 1, 2, 3 und mehr metallene Scheiben, mit welchen nach dem Ziel, das in einer kleinen Scheibe besteht, geworfen wird. Für jede Scheibe, welche die eine Partei dem Ziele näher wirft, als die andere, zählt sie einen Punkt, und diejenige Partei, welche zuerst 12 Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Hat die Gegenpartei dann noch nicht einmal 6 Punkte, so gewinnt jene, wenn überhaupt um einen Preis gespielt wird, doppelt. Dies ist der Gang des Spieles. Jetzt noch einige Erläuterungen.

Die Zahl der Scheiben für jede Person ist willkürlich. Sie sind von Blei, so groß wie ein Thalerstück. Um sie bei dem Spielen zu kennen, werden sie numeriert oder mit haltenden Farben überzogen. Es ist bequem, wenn jeder Spieler eine besondere Scheibenfarbe hat, aber gar nicht notwendig. Notwendig ist es aber, daß jede Partei der Spieler eine besondere Scheibenfarbe habe, und da sich die ganze Zahl der Spieler nicht nur in 2, sondern auch in 3 und 4 Parteien teilen kann, so ist es gut, 4 Farben zu haben, um die abgeworfenen Scheiben der Parteien leicht auseinander finden zu können.

Um die Sache mehr zu versinnlichen, will ich ein Spiel angehen lassen, das von 2 Parteien, A und B, gespielt wird. Ob jede Partei aus 2, 3 oder 4 Personen bestehe, kommt hier weiter nicht inbetracht. Man legt das kleine Stück Geld auf den Boden, etwa 4, 6, 10 Schritt weit von dem angenommenen

Standpunkt. Im Fortgange des Spieles geschieht dies aber nicht wieder, sondern der wirft es aus, der dem Ziel eine Scheibe am nächsten brachte. Man kann darum losen, welche Partei den Anfangswurf thun soll, oder die Entscheidung der Höflichkeit überlassen. Angenommen, eine Person von A mache den Anfang, so folgt nun eine von B. Wirft diese näher, als die Scheibe von A liegt, so kommt die Partei A wieder an den Wurf, und die Personen dieser Partei — es ist ganz gleichgültig, wer es sei — werfen so lange, bis eine von ihren Scheiben näher liegt, als die Scheibe von B; dann fangen die Personen von B wieder an. Die Regel heißt kurz: Jede Partei bleibt so lange am Wurf, bis eine ihrer Scheiben dem Ziele näher liegt, als irgend eine der anderen.

Die Ordnung des Werfens richtet sich also immer nach der Entfernung der Scheiben; darauf muß streng gehalten werden. Mithin ist es nötig, die Entfernungen immer mit den Augen zu messen. Die Einrichtung ist vortrefflich, das Augenmaß zu schärfen und darf daher durchaus nicht vernachlässigt werden. Im streitigen Falle wird mit einem Stabe gemessen. Sind die Scheiben von allen Spielern aufgeworfen, so kommt's zur Berechnung, und diejenige Partei, welche 1, 2, 3 und mehr Scheiben dem Ziele näher gebracht hat, als irgend eine der anderen liegt, zählt 1, 2, 3 und mehr Punkte weiter. — Übrigens zeigt man, wie beim Billard, den Stand der Punkte den Parteien an; oder sind mehr als 2 Parteien, so verzeichnet man die Punkte einer jeden mit der Bleifeder. — Derjenige, dessen Scheibe dem Ziele bei dem vollendeten Gang am nächsten lag, nimmt das Ziel, wirft es von Neuem aus und thut bei dem folgenden Gange den ersten Wurf. So wird die Stelle des Zieles nach jedem Gang, d. i. nach dem jedesmaligen Abwerfen aller Scheiben der Parteien verändert.

Man kann es in diesem Spiele zu einer ansehnlichen Fertigkeit bringen, z. B. die Person 1 wirft dem Ziele ziemlich nahe, 2 legt sich zwischen sie und das Ziel, 3 trifft das Ziel so, daß es sich von 1 und 2 entfernt und ihr am nächsten liegt. Oder 1 legt sich ans Ziel, 2 bedeckt das Ziel, 3 wirft 2 vom Ziele herab oder vom Tische herunter, so daß in diesem letzten Falle nichts gezählt werden kann. Man kann auch ohne Parteien, also auf eigne Rechnung spielen. Dies geschieht gewöhnlich, wenn die Zahl der Personen ungleich ist.

Über die Art und Weise des Wurfes läßt sich nur folgendes

sagen: Die Scheiben werden auf die Finger gelegt und in einem gestreckten Bogen so fortgeworfen, daß sie nicht ins Rollen kommen.

Dieses Spiel hat viel Zweckmäßiges; es erfordert unaufhörlich ein genau messendes Auge, richtig abgewogene Kraft der Hand bei dem Wurf, gute Behandlung der Scheiben und zugleich auch Glück; denn oft vernichtet ein kleiner Zufall den geschicktesten Wurf und erregt Gelächter.

Hat man dergleichen Scheiben gar nicht, so lassen sich auch gleichgroße Geldstücke, Zahlpfennige &c. zu diesem Spiele verwenden. — So spielten schon die Griechen ihr Streptinda, das Umwenden. Es galt dabei mit einer geworfenen Münze oder einem Knopfe die bereits ausgeworfenen Münzen oder Knöpfe der Mitspieler umzuwenden.

In Genf (Route de Lion 333) sah ich das Tonneau (das Tonnenspiel) der Erwachsenen, welches ursprünglich so gespielt wurde, daß man mit Eisenscheiben in der Größe unserer Fünfmarkstücke nach dem durchlöcherten Oberboden einer Tonne warf, so daß die Scheiben durch die fast nicht größeren runden Löcher in die Tonne fielen. Jetzt hat man statt der Tonnen elegante Tafeln, statt der Löcher Löwenrachen, gewöhnlich aber ein auf 4 Beinen ruhendes, schreibepultähnliches, also mit etwas abgeschrägter Oberdecke versehenes Kästchen, dessen Decke sich aufklappen läßt und ringsum — mit Ausnahme der Wurfseite — einen Rahmen hat. Die Scheiben werden wagerecht im Bogen und aus gewisser Entfernung geworfen. Da die Öffnungen nicht in gleicher Entfernung liegen, gewöhnlich sind es 3 × 3, so zählen die Treffer je nach der Treffschwierigkeit verschieden. — Alle Spieler beginnen mit einer bestimmten Anzahl, z. B. 100 Punkten, und werden die Treffer davon abgerechnet, wie wir es bei unserem Kegelspiele thun, bis schließlich Gewinn und Verlust sich ausgleichen. — Ein anderes Scheibenspiel der Erwachsenen, das dem oben beschriebenen am meisten gleicht, ist das Galetspiel und findet sich beschrieben in H. Wagners „Illustr. Spielbuch“: „Die erforderlichen Scheiben sind entweder aus Kupfer oder aus Eisen. Die Bahnen, auf denen die Metallscheiben geschleudert werden, sind Plätze mit freiem Sandgrund; neuerdings hat man auch dergleichen aus Eichen- oder Mahagoniholz hergestellt, die besonders blank gewichst werden. Die Spieler ziehen in letzterem Fall, statt der Stiefel oder Schuhe, wollene Socken an. An jedem Ende der Bahn ist ein Graben, und vor diesem ein Punkt, der als Ziel gilt. Man sucht gleichzeitig das Ziel zu erreichen und die Wurfscheibe des Gegners in die Grube zu bringen. Wer dem Ziel am nächsten kommt, zählt einen Punkt Gewinn.“

* Anschlagen.

(„Anplätzen“; „Knäupkern“; „Anplimmen“ in Magdeburg; „Spengeln“ in der Schweiz; „Penschen“ in Danzig.)

Ein sehr beliebtes Knabenspiel in der ersten Frühlingszeit, das aber die Spieler gewöhnlich mit den Herren Hausbesitzern in Widerstreit bringt, weil die Wände des Hauses durch dasselbe nicht selten Schmutzflecke erhalten. Die Knaben suchen sich deshalb besser eine alte Bretterwand, einen Gartenverschlag, eine Schießmauer, einen Eckstein ꝛc. aus, um in Frieden zu bleiben. In der Regel wird es von zweien gespielt. Der eine wirft ein Geldstück, eine Spielmarke oder sonst eine Metallscheibe, eine Messerklinge ꝛc. an die Wand, so daß sie möglichst weit zurückprallt. Der andere wirft nun seine Metallscheibe ebenfalls an die Wand, doch bemüht er sich, sie so anzuschlagen, daß sie bei dem Rückpralle höchstens eine Spanne weit von der Scheibe des ersten Spielers zu liegen kommt. Ist dies gelungen, so beginnt er selbst das Messen. Da giebt's eine große Spanne (von der Spitze des Daumens bis zur Spitze des Mittel- oder kleinen Fingers), eine kleine Spanne (von der Daumenspitze bis zur Spitze des Zeigefingers); jene gewinnt 1, diese 2, während, wenn die beiden Scheiben mit dem Zeige- und Ringfinger zu erspannen sind, 3 „ausgepatzt“ werden müssen ꝛc. Wieder mehr Wert hat es, wenn die Entfernung nur mit einem Finger oder Fingergliede ermessen werden kann, wenn eine Münze an der anderen liegt; deckt sogar die Münze des zweiten Anschlägers die des ersten, so gewinnt er 12. Kann er aber die Entfernung gar nicht erspannen, so nimmt der erste Anschläger seine Münze vom Boden, schlägt von Neuem an und sucht sie in die Nähe der Münze des zweiten Anschlägers zu bringen, welcher sie auf der Niederfallstelle liegen lassen mußte ꝛc. Wer gewonnen hat, muß zuerst wieder anschlagen. Spielen 3 Knaben miteinander, so mag der eine auch die Münzen der beiden anderen gleichzeitig erspannen können, gewinnt also dann doppelt. Das Auszahlen erfolgt gewöhnlich mit Knöpfen, Kugeln ꝛc., die je nach ihrer Größe, ihrer Masse, ihrer Schönheit ꝛc. mit verschiedenen Werten belegt werden. Abänderungen: a) Zuweilen geschieht das Zurückprallen auch nach einem kleinen Grübchen. Wessen Münze diesem zunächst liegt, der gewinnt alle Münzen, die er von der seinen aus erspannen kann. — b) In manchen Gegenden geschieht dieses

Anwerfen mit Kugeln oder Bohnen. Trifft die Kugel nach ihrem Anprall, dem Niederfall und nach dem Fortrollen die vom ersten Spieler angeschlagene, so erhält jener zwei Kugeln für den Anschlag, eine für das Spannen. Hat der zweite Spieler aber nichts „geholt“, so schlägt der dritte an, der nun mit- oder nacheinander beide Kugeln gewinnen kann. Wer über das hierbei bestimmte Ziel hinauskommt, muß eine Strafe zahlen, und diese wird in einem Grübchen als Kasse aufbewahrt; wem es glückt, seine Kugel in diese Grube zu bringen, der gewinnt die ganze Strafkasse. Hat einer die Kugel eines anderen getroffen, so muß der Gewinner sie aufheben und dem anderen in die Hand geben, sonst wird ihm der Gewinn nicht ausgezahlt.

* Scheibenwerfen.

(„Epostrakismos“ bei den Griechen; „Deß Plättlins“ bei Fischart; „shipping“ in England, holländ. „enghelen“, franz. „faire des ricochets“; „Jungfernsprünge machen“ in Österreich; „Butterschnitte, Butterwecken, Butterbemmenschmieren“ in Norddeutschland; „Wassermännchen machen“; „Wasserhühnlein“; „Wasserpfutschen“; „Hasenwerfen“; „Schirken“; „Schiffeln“; „Schippern“ ꝛc.)

Kleine, flache, scheibenförmige Steinchen, am besten solche, die durch das Fortrollen im Wasserbette mit der Zeit abgeschliffen worden sind, oder auch Topfscherben ꝛc. werden einzeln und möglichst flach, also aus einer gebeugten Stellung des Werfenden und unter einem sehr spitzen Winkel gegen und auf den Wasserspiegel des Teiches oder des breiten Stromes geworfen. Sie prallen von der Wasserfläche ab, springen im Bogen weiter, prallen wieder ab ꝛc., je nachdem der Wurf ein kräftiger und geschickter war. Man wirft — um die Wette — einbeinige, zweibeinige, dreibeinige Jungfern. Ein Scherben, der gar nicht aufspringt, heißt eine „Hure“. Oder der erste Bogen des springenden Steines heißt gewöhnlich „Vater“, der zweite „Mutter“, die übrigen sind die „Kinder“. Zu den einzelnen Sprüngen des Steines spricht man auch: „Ei, bei, Butterbrot, schlag den Frosch (das Weib) mit Holzen tot.“ Wessen Scheibe am weitesten und meisten aufhüpft, ist König. — „Gargantua warff breyde Kieselstein am Gestaden schlimms auffs Wasser, daß es ob dem Wasser weiß nicht viel Sprung thaten und warff Stein mit der oberen Fläche des Flusses, faßt Stein zwischen den Zähen (Zehen)

und schlaudert sie . . ., warff das Englische Beihel (das Hammerwerfen der Engländer), warff mit Bangelin nach der Ganß." Bei den Schießfesten des 16. Jahrhunderts wurde mit hohlen Stücken nach einem Hahne geworfen, der an einem Faden um einen Pfahl herumlief. (S. Waßmannsdorff, „Turnzeitung" 1875, S. 503.)

In Victor v. Scheffels „Ekkehard" heißt es S. 375: „Ekkehard ließ damals Kiesel über die Rheinflut tanzen."

Auf festem harten Boden „gellt" man statt mit flachen, mit scharfeckigen Steinen, daß sie nach dem Abprellen vernehmlich brummen.

* Das Fußscheibenspiel.

(„Paradiesspiel"; „Himmelhuppen"; „Wochenhüpfen"; „Hupfeldrei"; „Hicke" in Schlesien; „pottle" und „scotch-hopping" in England; „la marelle" in Frankreich.)

Der Spieler hüpft auf einem Fuß und stößt mit diesem im Niederhüpfen einen platten Stein am Boden fort und zwar

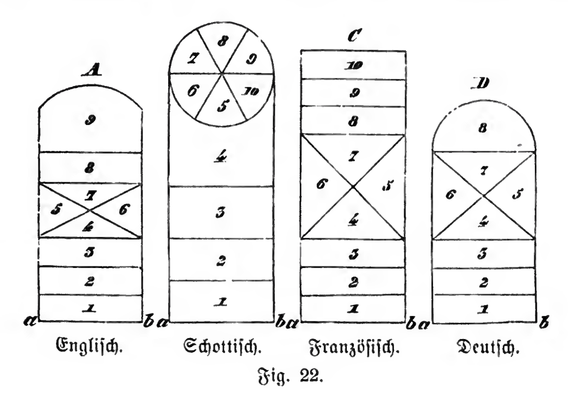


Fig. 22.

nach gewissen Gesetzen und durch die Fächer einer gewissen Figur, die auf den Boden gezeichnet ist. Hierin besteht die Hauptsache des Spieles.

Der Stein muß platt, nur einen kleinen Finger dick sein. Man nimmt dazu gern ein Stück Dachziegel, das man ganz rund oder länglichrund gestaltet. Es ist fast so groß, wie die

Mündung eines Trinkglases. Spieler können 2, 3 und mehr sein. Auf einem großen Saal oder auf der Steinflur zeichnet man die **Figur** mit Kreide, im Freien muß man einen ebenen, etwas sandigen, überhaupt einen weichen Boden haben, damit man sie mit einem Stabe hineinreißen kann. Sie ist etwa 12—14 Schritt lang. Im Grund ist eine solche Figur sehr willkürlich: um sich aber eine Vorstellung davon zu machen, muß ich schon einige als Muster aufstellen; die volkstümlichen stellen stets eine Art „Leiter“ vor, auf der man schließlich in den „Himmel“ steigt. Siehe Fig. 22. Die Spieler A, B u. s. w. stellen sich vor die Linie a b, denn von hier aus wird das ganze Spiel betrieben. A soll den Anfang machen. Er wirft den Stein in das Fach 1, hüpft auf einem Fuße hinein, stößt ihn über a b heraus und tritt wieder an die Anfangslinie. Jetzt wirft er den Stein nach dem Fache 2, hüpft wieder hinein und stößt ihn ebenso heraus; dann wirft er ihn nach 3, hüpft auch dahin und treibt den Stein stoßweise über die schon betretenen Felder zurück. Auf eben die Art wirft er ihn nach 4 und wiederholt das Herausstoßen wie vorher. Nach dem Wurf ins 5. Fach hüpft er über die ersten 4 Fächer auf einem Fuß, dann springt er auf beide Füße, so daß er das Kreuz überspannt und mit dem einen in 5, mit dem anderen in 6 steht; hierauf wieder auf einem Fuß ins 5. Fach, stößt den Stein nach 4, überspannt dann wieder das Kreuz, hüpft nach 4 und von da über 3, 2, 1 hinaus. Bei dem 6. Fache geht's ebenso. Das 7. ist ein Freifach. Hier darf er nach Überspannung des Kreuzes mit beiden Füßen niederspringen und nach Belieben einige Augenblicke ruhen. Dann aber muß der Stein der Reihe nach von 7 nach 6, nach 5 und nach 4 gestoßen werden, und so oft als der Spieler hierbei in ein neues Fach übergehen will, muß er erst das Kreuz wie vorhin überspannen. Von 4 wird der Stein endlich nach und nach, oder auf einmal, wieder herausgeworfen.

8 bleibt wieder ein Freiplatz (das „Paradies“). Hier darf er ebenfalls auf beiden Füßen gehen und stehen, bis er anfängt, den Stein wieder herauszustoßen.

Wenn dieses Spiel von zwei und mehr Personen gespielt wird, so setzt man erst die Folge fest und richtet sich dann nach folgenden Gesetzen:

1) Der Stein wird von der Linie a b aus in das bestimmte Fach geworfen. Fällt er in ein anderes Fach, oder

bleibt er auf einer Linie liegen, so darf der Spieler für diesen Gang nicht spielen, sondern sein Nachfolger kommt ans Spiel.

2) Berührt der Spieler bei dem Hüpfen und Fortstoßen mit dem Fuß eine Linie der Figur, so tritt er ebenfalls ab.

3) Bleibt der gestoßene Stein auf einer Linie liegen, so geschieht eben das.

4) Fährt der gestoßene Stein über eine Seite der Figur hinaus, so verliert er gleichfalls den Gang; denn der Stein muß stets bei dem Herausstoßen die Linie a b durchgehen.

5) Vergißt er das oben angedeutete Überspannen des Kreuzes, so ist er ebenfalls ab.

6) Springt er, durch den Verlust des Gleichgewichts gezwungen, aus der Figur heraus, wenn der Stein noch darin ist, oder berührt er mit dem verbotenen Fuße den Boden, so ist er ab.

7) Überspringt er bei dem Herausstoßen aus den Fächern des Kreises oder des Kreuzes ein Fach, stößt den Stein z. B. von 7 nach 4, so darf er den Gang nicht machen.

8) Der, welcher den Stein zuerst in das letzte Fach und wieder herausbringt, hat das Spiel gewonnen.

Alle dergleichen Regeln, sowie die Figuren selbst, sind sehr willkürlich und hängen von der Erfindungskraft der jungen Spieler ab. Dies macht das Spiel desto angenehmer. Ich habe es zwischen den Windungen einer großen Spirallinie spielen sehen, wobei jeder seinen Stein bis zum Mittelpunkte nach und nach fortstoßen mußte.

Dieses Spiel hat mancherlei Gutes an sich; es bewegt den Körper bis zum Schweiß, übt die Schenkel und Waden, verlangt viel Haltung des Gleichgewichts auf einem Fuß, ein gutes Augenmaß bei der Fortsetzung des Steines in das bestimmte Fach und viel Aufmerksamkeit, um nichts von dem zu vergessen, was in den Gesetzen ausgemacht ist. Es ist für junge Leute sehr unterhaltend und anziehend; vor wenigen Tagen sah ich es daher von einigen sogar nach einem Marsche von sechs starken Stunden spielen. Allein mir gefällt bei diesem Spiele das beständige Hüpfen auf einem Beine nicht, zumal wenn immer nur ein und ebendasselbe gebraucht wird. Dies sollte man nicht zugeben; es muß, lange fortgesetzt und wiederholt, auf den unvollendeten Bau übeln Einfluß haben; wenigstens wird die Stärke und Ausbildung der Schenkel dadurch ungleich werden. Man mache es daher zum Gesetze des Spieles, rechts hinein- und links herauszuhüpfen und wechsele auch hierin ab. Hierdurch wird der etwaige Schaden sicher gehoben. Dies Spiel hat ungewöhnlich viel Anlage zu einer weit größeren gymnastischen Vollkommenheit, und es kann zu einem der trefflichsten Bewegungsspiele werden, wenn man statt des bloßen

Hüpfens allerlei leichte und schwere Körperbewegungen hineinbringt. In dieser Rücksicht ist es den jungen Leuten ganz besonders zu empfehlen. Diejenigen, welche in den Tanzschritten (Pas), sowohl in den niedrigen als hohen, geübt sind, werden leicht einen ganz neuen Gang des Spieles herausbringen, indem sie es zum Gesetze machen, es mit Bewegung des Tanzes zu verbinden, in diesem Fache der Figur eine Jette, in einem anderen ein Entrechat, eine Cabriole u. s. w. zu machen. Durch eine geschickte Verbindung und Ausführung von dergleichen Tanzschritten würde das Spiel ein vortreffliches Ansehen erhalten. Zur weiteren Auseinandersetzung ist aber hier der Platz nicht. Junge Leute jedoch, die hiervon nichts verstehen, sollten keine künstlichen Sprünge hineinbringen.

Sind in Städten die Fußwege aus gleichbreiten Steinplatten hergestellt, so schreiben die Knaben mit Kreide oder Rötel auf 7 aufeinanderfolgende Steine die Anfangsbuchstaben der Wochentage, beginnen das Hüpfen an dem Steine „Montag", ruhen auf dem Steine „Donnerstag", gewinnen auf dem Steine „Sonntag" und nennen das Spiel „Wochenhüpfen".

Zuweilen findet man vor dem „Himmel", also z. B. nach dem 7. Felde der deutschen Figur auch eine „Hölle", ein „Fegefeuer", bestehend in einem kleinen Feld, das auf das 7. aufgesetzt ist. Dieses Feld darf nun weder vom Spieler noch vom Steine berührt werden. Ist dies jedoch der Fall, so hat der hüpfende sein Spiel nochmals zu beginnen.

* Das Steinspiel.

(„Geisen" z. B. im Salzburgischen. Vergleiche das Ziegen- oder Bärenspiel S. 68.)

Der Boden des Platzes sei eben und fest, und man bezeichne hier den Spielraum nach Art der Fig. 23. Auf der Stelle a legt man 2, 3 oder 4 Steine von der Größe eines Hühnereies aufeinander, oder man stellt hierher einen kleinen hölzernen Kegel oder einen pyramidalischen Stein, ein Horn, oder man steckt 6 gleichlange Beine von Holz oder Stein in ein Holzstück und stellt es als „Geis", als „Bock hin, sucht auch zu demselben Zweck einen dürren, verzweigten Ast im Wald, bricht die etwa zu langen Zweige ab und stellt den Ast so auf, daß die Zweige die Beine der Geis vertreten. Dies ist das Ziel, wonach jeder Spieler wirft. Zu diesem Ende versieht sich jeder Mitspieler, deren 6, 12 und mehr sein können, mit einem platten, etwa 2 cm dicken Stein, der etwas abgerundet sein und die Größe einer Kaffeeuntertasse haben kann. Man kann auch hölzerne Scheiben dazu gebrauchen.

b ist die Stelle, von wo aus nach dem Ziele geworfen wird; sie ist etwa 10 Schritt von a entfernt. ce und df sind in den Boden gerissene oder durch Steine bezeichnete Grenzlinien, die etwa 5 Schritt voneinander entfernt sind; sowie auch cd und ef. Ehe das Spiel angeht, wird durchs Los erst einer zum Wächter gewählt. Dieser spielt die Rolle des Dieners, denn er muß bei dem Ziele Wache halten und es (nach Fischarts „Gargantua" auf den Befehl der Spielgenossen: „Hirt, setz' d' Geis auf!") wieder aufsetzen, wenn es von den Mitspielern umgeworfen ist. Die Werfenden stehen vor ef, und einer nach dem anderen wirft, sanft im gestreckten Bogen, von b aus seine Scheibe nach dem Ziel. Hat sie der Spieler abgeworfen, so muß er den nächsten Wurf erst dadurch lösen, daß er sie wieder holt, ohne von dem Wächter berührt oder mit seinem zusammengewundenen Taschentuche getroffen zu werden. In dieser Kleinigkeit liegt der Reiz des Spieles; denn es ist nicht ganz leicht, wenn der Wächter auf seiner Hut ist, aber doch durch Schnelligkeit möglich. Jeder Spieler, der seinen Stein abgeworfen hat, kann nicht sogleich hinauslaufen, um ihn wiederzuholen, denn er würde sich dem Wächter gerade in die Hände liefern; er bleibt vielmehr neben b und beobachtet den Wächter. Findet er ihn unaufmerksam, so läuft er pfeilschnell hinaus und stellt dort seinen Fuß auf den Stein. Ist der Wächter aber zu aufmerksam, so müssen die Spieler bei b warten, bis einer von ihren folgenden Mitspielern das Ziel umwirft, und dann laufen alle augenblicklich und schnell hinaus, um ihre Steine zu holen; denn es ist die Pflicht des Wächters, das umgeworfene Ziel augenblicklich wieder aufzustellen, und eher kann er keinen auf eine gültige Art berühren. Oft ist es der Fall, daß man, durch die Schnelligkeit oder Langsamkeit des Wächters bei dem Aufstellen begünstigt, hinauskommt und den Stein auch sogleich mit nach b zurückbringt. Liegt in diesem Falle der Stein jenseits der Linie cd, z. B. in x, so kann man ihn geradezu nehmen und damit nach b zurücklaufen; liegt er aber vor der Linie, z. B. in y, so muß man ihn aufnehmen und erst die Linie cd damit berühren, ehe man damit zurücklaufen darf.

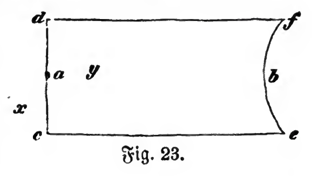


Fig. 23.

Ein anderer Fall ist noch gewöhnlicher: Wird nämlich der Wächter zu früh fertig, so kann man nicht gleich mit dem Steine zurücklaufen. Liegt der Stein dann jenseits cd, so stellt man sich mit dem Fuße darauf und bleibt so stehen; ja man kann auch den Stein von x her bis an die Linie cd heranschieben, um sich den Rückweg zu verkürzen. Solange einer durch den Fuß oder durch die Hand mit dem Stein in Berührung bleibt, hat der Wächter kein Recht, ihn zu berühren; läßt man aber davon ab, so kann er es sogleich. Liegt der Stein aber vor cd, so darf man hier nicht auf ihm stehen bleiben, denn der Wächter kann hier jeden berühren, es sei, wann es wolle, weil der Raum cdef als verboten angesehen wird. Man muß daher den Stein erst aufnehmen, ihn auf oder hinter die Linie cd bringen, und kann dann hier, wie vorhin, so lange mit ihm in Berührung bleiben, bis man in der Unachtsamkeit des Wächters oder im umgeworfenen Ziel eine Gelegenheit findet, wieder nach b zurückzukommen.

Bisweilen tritt der Fall ein, daß kein Spieler das Ziel umwirft, und daß folglich keiner seine Scheibe holen kann; dann müssen mehrere von beiden Seiten den Wächter, bald hier, bald dort, necken, als wollten sie hinauskommen, um dadurch seine Aufmerksamkeit so lange zu teilen, bis einer wirklich seine Scheibe auf diese Art zurückbringt.

Spielgesetze: 1) Wer auf obige Art und unter den obigen Umständen berührt wird, ist Wächter.

2) Wer bei dem Hinaus- oder Hereinlaufen die Seitenlinien übertritt, wird es gleichfalls. In beiden Fällen nimmt der bisherige Wächter die Stelle desselben unter den Werfenden ein.

Dieses Spiel ist leicht zu beurteilen. Es gewährt Fröhlichkeit, Bewegung, Übung des Augenmaßes; verlangt Schnelligkeit des Körpers, ist durchaus unschuldig und überall, selbst in Gebäuden, ausführbar, wenn man hier, statt der Steine, weichere und leichtere Scheiben von sehr dick übereinandergelegtem Pappendeckel nimmt.

Glöckner. Diesen Namen bringt Dr. H. Rühl für ein dem vorstehenden verwandtes, in Pommern, Holstein u. s. w. auftretendes Spiel in Vorschlag. Der übliche Namen ist dort „Köste, bim, bim“, d. i. Küsterleute und „Kaak“, d. i. Turm. Es verläuft etwa, wie folgt, denn es wird nicht allenthalben nach gleichen Regeln gespielt. Die 10 Teilnehmer errichten aus 6 bis 8 Ziegelsteinen einen Turm, ein halber Backstein wird

als „Glocke“ darauf gestellt. Jeder Spieler nimmt einen faustgroßen Feldstein und einer nach dem andern wirft ihn in der Nähe des Turmes nieder, ohne ihn zu treffen. Wessen Stein am weitesten vom Turme liegt, der wird Turmwächter und stellt sich in der Nähe auf, jedoch so, daß er nicht getroffen wird, wenn die anderen nunmehr der Reihe nach nach dem Turme werfen.

1) Trifft keiner den Turm, so wirft der Hüter nach einem der liegenden Steine. Trifft er, so löst ihn der Besitzer ab. Trifft er nicht, so trägt er seinen Stein hinter den Turm. Währenddem holt sich jeder den geworfenen Stein zurück. Wird er dabei von dem Türmer ergriffen, ehe er den Stein in der Hand hat, so muß er ihn ablösen. Sonst behält der Türmer sein Amt.

2) Trifft einer den Turm, so muß ihn der Wächter zunächst wieder aufbauen und darf dann erst die, welche geworfen haben, und sich beeilen, wieder in den Besitz ihrer Steine zu gelangen, haschen.

Vergl. die „Monatsschrift f. d. Turnwesen“ 1885, S. 18 und S. 168, ferner Handelmanns „Volks- und Kinderspiele“. Kiel, Homann 1862, u. a. m.

e) Pfahl-, Ring- und andere Gerät-Spiele.

* Das Pfahlspiel.

(„Kyndalismos“, „Pattalen-Spiel“ bei den Griechen; „den Stecken aus dem Leimen stechen“, „Kloßstechen“ bei Fischart; „Schmerbecken“ in Österreich; „Schmersteppen“ im Schwarzwald; „Pickeln“ in Bayern; „Sticfeln“ und „Pflöcken“ in Sachsen; „Fijiken“ in Belgien; „Fürnickeln“ und „Stöckles“ in Schwaben; „Spicken“ in Luzern; „Hecken“ in Zug; „Patschädern“ in Graubünden; „Pickpahlen“ in Niedersachsen; „Nach Rom reiten“ in Frankreich; „Pickpfahl“, „Pfählzen“ 2c. Siehe Rochholz S. 451.)

Auf die Zahl der Spieler kommt bei diesem Spiele wenig an. Jeder von ihnen hat einen runden Pfahl (Pflock) von festem Holz, der im Durchmesser etwa 3 cm hält und etwa 56—60 cm lang ist. Sein dickstes und schwerstes Ende wird zugespitzt und das dünnere bei dem Werfen mit der Hand

gefaßt. Jeder muß übrigens die bequemste Größe und Schwere für seine Kräfte selbst finden. Diese Pfähle werden gegen die feuchte Erde geworfen, so daß sie darin ziemlich fest stecken, und der Hauptinhalt des Spieles ist: Wirf deinen Pfahl fest in den Boden, doch so, daß er zugleich einen Pfahl deiner Mitspieler herausprelle.

Dies kann nicht gleich ein jeder; die Lage des dastehenden und herauszuwerfenden Pfahles will beurteilt, der Schwung desjenigen, den man abwirft, gehörig abgemessen sein. Alles das lehrt die Erfahrung. Geschickte Spieler, die ihre Beurteilungskraft hierin durch Erfahrung geschärft und Kraft im Arme haben, werfen fast jeden Pfahl aus dem Boden und befestigen den ihrigen durch eben den Wurf ungemein, indem jener oft mehrere Schritt weit fortfliegt.

Pfähle, die man so in den Boden wirft, stehen selten senkrecht, sondern bilden mit der Horizontalfläche des Bodens einen spitzen Winkel. Wenn man seinen Pfahl so niederschleudert, daß seine Mitte das Griffende des anderen niederprellt, so ist dies nur ein Anfängerwurf, der selten glückt, sondern den anderen gewöhnlich nur etwas niederdrückt; die beste Art des Werfens ist, seinen Pfahl so zu schleudern, daß sein unteres, dickes Ende den schrägstehenden Pfahl des Gegners auf diejenige Seite trifft, welche nach dem Boden gerichtet ist. Der Gang des Spielers ist dieser: Wenn A seinen Pfahl in den Boden geworfen hat, so wirft B den seinigen nach demselben, um ihn herauszuprellen und sich zugleich fest zu werfen. Gelingt jenes nicht, so kommt C, wirft sich fest und sucht dabei den Pfahl des A oder B herauszuschnellen. Gelingt es diesem nicht besser, so kommt D u. s. w. Solange kein Pfahl herausfliegt, werfen die Spieler der Reihe nach fort, bis alle Pfähle feststehen; wenn aber einer herausgeworfen wird, muß er von seinem Besitzer erst wieder festgeworfen werden, wobei dieser aber keinen anderen zum Ziele nehmen und herauszuwerfen suchen darf. Haben sich endlich alle fest geworfen, so zieht A seinen Pfahl wieder aus und wirft ihn, indem er zugleich einen anderen zum Ziele nimmt, wieder fest. Ihm folgen dann B, C u. s. w. Für jeden umgeworfenen Pfahl zählt der Umwerfer 1 Punkt, und wer zuerst seine 6, 12, 16 ꝛc. Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Regeln sind: 1) Wenn der geworfene Pfahl gar nicht stecken bleibt, sondern zu Boden fällt, und wenn er sein Ziel gar nicht berührt, so verliert man einen Viertel-Punkt.

2) Wenn er weder stecken bleibt, noch berührt, einen halben Punkt. 3) Wenn er sein Ziel zwar herauswirft, aber auch selbst umfällt, dann wird nichts gezahlt. Gewöhnlich ist der Sieg Belohnung genug; man spielt eben auch ohne Punkte und nur um die herausgeworfenen Pfähle. Mehrenteils nimmt man bei diesem Spiele keine bestimmte Grenze an; in Niedersachsen wird dagegen ein Kreis gemacht, in welchen die Pfähle niedergeworfen werden müssen, und dabei ist es Gesetz, bei dem Abwerfen seinen Standpunkt $^1/_2$—1 m von diesem Kreis abwärts zu nehmen. Hierdurch wird das Spiel weit schwieriger.

Dieses klassische Spiel war in Griechenland so gewöhnlich, als bei uns, und die Beschreibung des Pollux paßt noch genau auf unser deutsches Spiel (Lib. IX. Cap. 7). Es ist einfach, aber unterhaltend, selbst für erwachsene Personen; es übt den Arm und die Hand, sollte aber auch bisweilen links gespielt werden. Für den Beobachtungsgeist und das Augenmaß hat es mehr Beschäftigung, als man denken sollte. Man hüte sich aber, in den Wurf zu treten, sonst könnte man Schaden nehmen.

Das folgende Spiel ist ebenfalls unter dem Namen Pflöckeln bekannt.

Etwa 30 cm lange Holzpflöckchen, oben und unten zugespitzt, werden in einigen cm Entfernung etwas schräg und nicht tief in die Erde gesteckt. Auf der oberen Spitze wird ein Knopf befestigt. Gegenüber den Pflöckchen ist das Antrittsmal, von welchem aus die Spieler in vorherbestimmter Reihenfolge mit irgend einem Gegenstand, z. B. einem Metallstäbchen, einem quergehaltenen Taschenmesser rc., nach den Pflöckchen werfen. Was umfällt, gehört dem Werfenden.

Als ein Seitenstück zu diesem Spiel ist das

Stachelwerfen (russisch: „Swayka") zu betrachten. Der betreffende Spieß ist etwa 20 cm lang, hat einen Kopf von der Größe eines kleinen Balles und eine Spitze. Mehrere eiserne Ringe von verschiedener Größe (4—15 cm im Durchmesser) werden auf einem Platze frei herumgelegt. Der Werfende ergreift den Spieß bei dem Kopf und sucht ihn in einen der Ringe zu bringen, so daß er innerhalb dessen sich in die Erde einbohrt. Trifft er in jeden Ring, so ist er König, und gelingt es ihm sogar, den Spieß in den kleinsten Ring und dann je in den nächstgrößten zu bringen, so leitet er die nächsten Spiele, und die übrigen sind verpflichtet, ihn zu bedienen, ihm also den geworfenen Spieß zu holen rc. Trifft einer gar keinen Ring, so ist er im nächsten Spiele der Diener aller.

Bei dem englischen Knock'-em-down wird ein Stein auf einen senkrecht in eine kleine Grube gesteckten Stab gelegt und dann nach ihm geworfen. Fällt der Stein in die Grube, so zählt dies 1, fällt er daneben, 2.

* Das Klink- oder Klischspiel.

(„Wicke“ im Vogtlande; „Froschtreiben.“)

Ich verdanke dieses Spiel einem Freund in Holstein. Es wird auf vielerlei Art gespielt.

Man setzt einen runden, etwa $1\frac{1}{2}$ m langen, $3\frac{1}{2}$ cm im Durchmesser haltenden Stab in die Erde nach einer Richtung, daß er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50 bis 60 Grad bildet. Auf diesen legt man oben einen sogenannten Klink oder eine Klisch, d. i. ein Holz, etwa 10 cm lang, von starker Fingerdicke, 2 cm vom Ende halb eingesägt und von dem anderen Ende her schräg herab (diagonal), bis in den Grund des Sägeschnittes, weggeschnitten. So hat die Klink oben einen Haken, womit sie sich, wenn sie an das obere Ende des vorhin gekrümmten Stabes gehangen wird, an dem Rande desselben festhält. Siehe Fig. 24 a die Klisch, b das obere Ende des Stabes. Der Stab selbst steht im Mittelpunkt eines beliebigen Kreises, dessen Halbmesser 4—8 m halten, auch noch größer oder kleiner sein können. Mit einem etwa 70 cm langen, daumendicken Stabe schlägt einer, A, der im Kreise steht, die Klisch von dem Stabe fort; die übrigen sind außer dem Kreis, suchen sie zu fangen (doch ohne in den Kreis zu kommen), oder so nahe als möglich in das Zentrum zurückzuschlagen und zwar mit der Hand. Gelingt das Fangen, so ist A seines Schlagamtes verlustig; geschieht das Zurückschlagen, so mißt er vom Mittelpunkte bis zur Stelle, wo der Klink liegt, z. B. 1, 2, 3 m u. s. w. Diese m machen sein Kredit und werden von dem, bei dem Anfange für jeden Spieler festgesetzten Debet, z. B. 15 m, abgezogen. A, am Mittelpunkt, will sein Debet je eher je lieber solvieren; seine Gegner draußen hindern ihn daran aus allen Kräften. Wird der Klink nicht gefangen, oder zurückgeschlagen, ehe er niederfällt, so fallen die Gegner des A über ihn her und suchen ihn an das Zentrum zu stoßen oder zu schlagen: A aber wehrt dies ab und sucht ihn

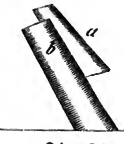


Fig. 24.

davon wegzubringen. Glückt das eine oder das andere, so bleibt der Klink liegen, und von seiner Stelle mißt A seine m. Man setzt gern eine gewisse Zahl von Gängen, z. B. 6 oder 10 u. s. w. fest; wer darin sein Debet bezahlt, erhält den festgesetzten Preis; braucht er aber mehr Gänge, so muß er allen Mitspielern geben, was verabredet ist. Auch wird es gewöhnlich zum Gesetze gemacht, daß der Schlag mit dem Stabe von unten heraufgehen muß; dadurch wird das Spiel für A schwieriger. Fängt aber A den Klink im Kreise mit der Hand, wenn die anderen ihn hereinschlagen, so giebt ihm dies 6—8 m Kredit. Kann er ihn in eben dem Falle mit seinem Stabe noch einmal forttreiben, desto besser. Schlägt er dreimal fehl, d. h. thut er drei Schläge und bringt die Klisch dadurch nicht aus dem Kreis, so kommt B an den Schlag, und so ferner. Dies Spiel ist auf mancherlei Art für die Jugend vorteilhaft; es übt den Körper in tausend schnellen Biegungen, Wendungen und Sprüngen; es fordert rasche Thätigkeit der Sinne und viel Beurteilungskraft in Hinsicht der Schläge, die auf das Stückchen Holz gethan werden sollen, um es dahin zu bringen, wo sich kein Gegner befindet, und wo es daher seinen Schlägen nicht ausgesetzt ist. — Das folgende ist beinahe das gleiche Spiel, auch vergleiche man S. 101 das Prellballspiel.

* Porscheck.

(Vielleicht verstümmelt aus Pochschrecke = „Schlagspringer", wahrscheinlich aus dem wendischen pitschke, zum Stamme bit = „schlagen" gehörig.)

Ein etwa 6 cm langes, 2—3 cm dickes, an beiden Enden zugespitztes Pflöckchen (der Porscheck) wird so auf eine Treppenstufe, einen Balken gelegt, daß die kleinere Hälfte darüber hervorsteht. Der Pflock wird auch wohl mit weichem Lehm aufgeklebt. Einer ist Schläger, die anderen stehen in einiger Entfernung vom Schläger. Letzterer fragt: „Fertig?" (d. i. zum Fangen fertig). Auf die von den übrigen gegebene Antwort: „Ja!" (bei dem Riggelschlagen in der Schweiz heißt der Zuruf: „Riggel?", die Antwort: „Horner!") schlägt er mit einem wuchtigen Schlagholz auf das vorragende Ende des Pflockes, so daß dieser in weitem Bogen davonfliegt. Die anderen suchen den „Porscheck" mit der Mütze (der Schürze, den Händen) zu fangen. Gelingt dies einem, so löst er den Schläger ab; gelingt's nicht, fällt also der Porscheck zur Erde, so hat von hier aus einer der Fangenden das Pflöckchen nach dem an der Auflage vom Schläger angelehnten Schlagholze zu werfen. Wird

es getroffen, so löst der Schütze ebenfalls den Schläger ab. Geht der Wurf daneben, so hat der Schläger vom Niederfallsort aus auf eine der Spitzen des Porschecks zu schlagen, kann ihn auch während des Fluges mit dem Schlagholze zu treffen und auf solche Weise recht weit von der ursprünglichen Auflage zu entfernen suchen. Nach 3 Schlägen auf das jeweils niedergefallene Pflöckchen wird seine Entfernung von der Auflage (dem Stein, dem Balken) nach Schlagholzlängen abgemessen. Kann der Schläger nicht bis 100 messen, so hat er verloren. Sobald er aber bis 100 zählt, bleibt er im neuen Spiele Schläger. Um das Spiel abzukürzen, wird aber die betreffende Entfernung in der Regel nur abgeschätzt, und nur, wenn die Gegner glauben, daß die Entfernung überschätzt worden sei, tritt die Messung ein. Es ist dieses Spiel im sächsischen Vogtlande so beliebt, daß es fast das ganze Jahr hindurch und sogar auf den belebtesten Straßen vorgenommen wird, und daß es schon wiederholt verboten werden mußte, weil die Knaben in ihrem Spieleifer die vorübergehenden Personen nicht bemerkten und ihnen deshalb durch den fliegenden Porscheck Schaden zufügten. GutsMuths beschreibt es in seinen Spielen der Familie Tannenberg als ein dänisches. Er nennt den Porscheck nüchtern genug Springhölzchen, die Dänen nennen ihn pind; pindop ist niederdeutsch der Kreisel, bei Leipzig heißt er Nickkop(f), auch habe ich „Patscheck“ gehört, man patscht die Ecke des Hölzchens; anderwärts der „Frosch“ oder das „Fröschchen“, denn das Spiel ist ein allverbreitetes. Die Unterlage heißt in Deutschland hier und da, wie in Frankreich, die „Trappe“; im nördlichen England spielt man „Knur and spell“. — Im „Trachtenbuche“ des Conrad Schwarz v. J. 1550 ist „Conrad“ im Triblenspiel gezeichnet. Mit dem rechten Fuße kniet er auf der Erde, um ein Stückchen Holz mittelst eines Stockes in die Luft zu prellen; „Tribel“ (= Treibel) ist die mittelhochdeutsche Bezeichnung des Steckens. — Eine weitere, dem Geierspiel ähnliche Abänderung ist das

Katzentreiben. Ein kleinerer oder größerer Kreis wird auf die Erde gezeichnet, um welchen herum die Mitspieler stehen. Einer der Gespielschaft steht in der Mitte und sucht ein Hölzchen, die „Katze“, hinauszuschlagen, was die Außenstehenden durch ihr Stöckchen zu verhindern suchen. Gelingt es ihm nicht, so wird er abgelöst; anderenfalls giebt er nach eigenem Gutdünken an, wie weit die „Katze“ vom Mittelpunkte des Kreises hinausgetrieben ist, und nimmt eine Anzahl Punkte, die ihm im Falle der richtigen Schätzung gutgeschrieben werden soll. Nun wird mit dem Schlagholze gemessen. War die Schätzung übertrieben, so tritt er ab. War sie richtig oder zu gering, so erhält er die Punkte gutgeschrieben und schlägt wieder.

* Das Kipfeln.

Es gehört hierzu ein Stab von 1 m Länge und von Fingerdicke, am dünnen Ende mit einer Gabel, also noch mit einem kurzen Zweigstückchen versehen. Sodann ist noch ein Stab nötig, ebenfalls von Fingerdicke, aber nur 20 cm lang, und eine kleine Grube von 30 cm Länge und etwa 15 cm Tiefe. Nachdem sich die Spielerschar in 2 Parteien mit je einem Anführer (A und B) geteilt hat, stellt sie sich auf, wie folgt:

I II III IV V VI VII VIII		1. 2. 3.
	A Grube B	4. 5.
		6. 7. 8.

A beginnt das Spiel, indem er den kleinen Stab quer über die Grube legt und ihn mittelst des langen Stabes der Partei B zuzuschleudern sucht. Er setzt hierzu den langen Stab mit dem Gabelende in die Grube, biegt ihn durch Druck, läßt plötzlich mit dem Drucke nach, so daß bei dem schnellen Strecken der kleine querliegende getroffen wird. Die Partei B sucht mit ihren Stäbchen den in der Luft fliegenden kleinen Stab zu berühren; gelingt ihr dies, so ist A abgeführt; er tritt zurück und der I. seiner Partei tritt vor. Wird aber der kleine Stab nicht berührt, fliegt er vielleicht gar hoch über deren Köpfe weg, so nimmt ihn derjenige aus der Partei B, dem der Stab am nächsten zu liegen kommt, auf. A legt seinen langen Stab quer über die Grube, und jener wirft den kleinen Stab „längs der Erde“ in der Absicht, A's Stab zu treffen. Gelingt ihm dies, dann ist A gleichfalls abgeführt und muß zurücktreten; im anderen Fall erfaßt A den kleinen Stab mit der linken Hand und schlägt mit dem langen Stab, den er in der rechten Hand hat, jenen fort in der Richtung nach dem Standpunkte der Partei B. Diese sucht den fliegenden kleinen Stab mit ihren langen Stäben möglichst weit nach der Grube zurückzutreiben. Derjenige aus der Partei B, dem der kleine Stab am nächsten liegt, hebt ihn auf und wirft ihn in einem Bogen nach der Grube hin. Bringt er ihn so nahe an die Grube, daß zwischen ihm und der Grube keine Stablänge gemessen werden kann, so ist A abgeführt. Um dies zu verhüten, stellt A sich neben die Grube und sucht den kleinen Stab fortzuschlagen. Nun wird der Abstand des kleinen Stabes von der

Grube wieder mit dem großen Stabe gemessen. A hat darauf folgendes Kunststück auszuführen: Er nimmt den kleinen Stab in die linke und den langen Stab in die rechte Hand, schlägt den kleinen Stab in die Höhe, und, während derselbe noch fliegt, versetzt er ihm noch einen Schlag in der Richtung der Partei B, die ihn abermals zurückzuhalten sucht. A kann aber wieder den Abstand von der Grube messen und eine neue Anzahl Stablängen zu den früher gewonnenen addieren. Bei etwaigem Mißlingen darf A jenes Kunststück dreimal ausführen. Gelingt's dann noch nicht, so hat er zurückzutreten. Kann er den fliegenden kleinen Stab zweimal treffen, dann darf er den Abstand mit dem kleinen Stabe messen. Trifft er ihn gar dreimal, dann darf er die Anzahl der Stablängen mit 10 multiplizieren. A tritt nun zurück, und die anderen Spieler der Partei führen der Reihe nach dieselbe Übung aus und addieren ihre Stablängen zu den vorher erhaltenen. Nachdem solches geschehen ist, wechseln die Parteien ihre Plätze und ihre Thätigkeiten. Es wird von vornherein eine Anzahl Stablängen, etwa 1000, festgesetzt, und wer diese Zahl zuerst erreicht, hat gewonnen.

Es wird dieses Spiel in mannigfacher Weise vorgenommen. Solche andere Formen finden sich in GutsMuths: „Spiele und Unterhaltungen der Familie Tannenberg“, Frankfurt a. M. 1809, S. 248 (3. Ausg. Hof 1885) und in Handelmann: „Volks- und Kinderspiele der Herzogtümer Schleswig-Holstein und Lauenburg“, Kiel (1862) 1874, S. 89 unter dem Namen „Wippwipp“. In Cogeln (zwischen der Schlei und der Flensburger Föhrde) werden die Stäbe auf den mit Busch bewachsenen Einfriedigungswällen geschnitten, und es eignen sich hierzu ganz besonders die überjährigen Triebe von Hasel- oder Weißbuchenstauden. Auch wird die Eberesche (der „Quitzbeerenstrauch“) auf den Wällen häufig gefunden, die ebenfalls schöne Kipfelstöcke von vorzüglicher Schnellkraft liefern. (Nach P. G. Johannsen, „Monatsschrift für das Turnwesen“ 1883, S. 70).

Der Stechvogel.

An einer senkrechten Stange wird oben mittelst einer starken Schnur ein herabhängender eiserner oder harthölzerner Vogel (ohne Beine) so befestigt, daß er etwa in Brusthöhe der Spieler wagerecht herabhängt. In derselben Höhe wird unmittelbar hinter dem Stechvogel und an derselben Stange ein breites Brett, und an diesem ein hölzerner Vogel oder ein Stern befestigt, nach welchem der Schnabel des Stechvogels gerichtet ist. Der Spieler erfaßt das freie Ende der am Stechvogel herabhängenden Schnur, tritt auf das Mal zurück, zieht damit den

Stechvogel aus seiner Lage, so daß er etwa zwischen dem Schützen und dem Sterne die Mitte hält, versetzt dann durch mehrmaliges Strafferziehen und Nachlassen der Schnur den Stechvogel in Schwung und giebt plötzlich den Griff an der Schnur auf, worauf jener dem Sterne zueilt und im Falle des Treffens gewöhnlich ein Stück von ihm absplittert.

* Das Bogenschießen.

Wenn auch nicht alle Schießgeräte der Jugend, z. B. die Armbrust, das Blaserohr, die Knallbüchse (aus Hollunder) u. s. w., des allgemeinen Bekanntseins wegen beschrieben zu werden brauchen, so ist doch — wie GutsMuths in seiner Gymnastik v. J. 1793 bemerkt — der Bogen von jeher beliebt, als daß ich ihn hier ganz vergessen könnte. Das Bogenschießen ist jetzt noch ebenso gut, als zu Odysseus' Zeiten, eine schöne männliche Übung. Ich kenne für den Knaben fast kein reizenderes Vergnügen, als dieses. Er läuft und sucht, bis er ein elastisches Stämmchen des Maßholders (oder des Haselnußstrauches) findet, er biegt, schnitzt es zum Bogen, bietet alle seine Geduld auf, um es an der Luft hinreichend austrocknen zu lassen; er verbindet beide Enden mit einer starken Schnur und versucht nun mit großer Erwartung seine elastische Kraft. Es ist gelungen. Nun schnitzt er den Pfeil aus einem armlangen Stück Fichtenholz (noch besser aus entblättertem Schilfrohr), giebt ihm die Dicke einer starken Federspule, versieht ihn mit einer bleiernen Hülse und hinten mit 2 daran geleimten Federfahnen. Der kleine Schütze ist fertig. Hitze und Kälte, Wind und Frost sind nicht mehr da für ihn, seine Freude über den hoch- und weitfliegenden Pfeil macht alles vergessen; er dünkt sich ein kleiner Tell und wetteifert mit seinen Gespielen, wie dieser, einen Apfel oder eine Scheibe zu treffen. Mit den leicht zerbrechlichen Schilfpfeilen kann man zwar nach Holzscheiben nicht schießen, statt deren aber nach einem Papierbogen, der auf einen Holzrahmen gespannt ist. Der haltbarere Bogen von Maßholder, Esche, Hasel 2c. ist etwa 1—1½ m lang, in der Mitte etwa 3 cm dick; an den Enden nur 2 cm; die Verbindung wird durch eine hanfene Sehne oder eine Darmsaite hergestellt. Der Pfeil („Fitschepfeil"), aus Ahorn oder Fichte, erhält eine lanzettförmige Stahlspitze, am anderen Ende 2 Fahnen. Die linke Hand faßt den Bogen dicht unter der

Mitte, den Daumen ein wenig hervorragen lassend; und an dessen Nagel liegt der Pfeil an. Die Bogensehne und gleichzeitig auch der Pfeil werden von der rechten Hand zurück und zwar nach dem Körper hingezogen, und nach einem kurzen Zielen giebt sie plötzlich den Griff an der Sehne auf. Die Treffer an der Holzscheibe (oder statt dieser an einem mit nassem Lehme gefüllten Rahmen, dem „Dätsch“ in Schwaben und in der Schweiz) werden verzeichnet, und wer die meisten Punkte hat, ist König.

Es scheint sehr in Vergessenheit geraten zu sein, daß man mit dem Bogen ebenso gut Körper von anderer Form als der eines Pfeiles schießen kann. Müssen wir uns die Erinnerung an die Freuden und Künste unserer Jugend etwa auch erst durch das Aufkommen ausländischer Moden und von betriebsamen Spielwarenhändlern erneuern lassen?

Um Kugeln z. B. mit dem Bogen zu schießen, kehrt man ihn um, so daß die Sehne von dem Körper weiter entfernt ist, als der Bügel. In der Mitte der straff gespannten Sehne befestigt man einen stark zugespitzten Rhombus von Leder, in welchen mitten ein kleines rundes Löchlein geschnitten ist, wie in das Leder an einer „Schlafsschleuder“. Dieses nimmt den Kugelball oder einen gerundeten Stein auf. Man zieht die Sehne mit den zwei vorderen Fingern einer Hand an sich heran, während der Daumen dieser Hand den Stein hält, zielt und läßt die Sehne fahren. Bei hakenförmigen Körpern, „Reiterchen“, Rutengabeln, wie man sie aus dem Gesträuch einer jeden Hecke schnitzen kann, bedarf es nicht einmal des Leders.

In zierlicher Form sind dergleichen Schießzeuge neuerdings als Scheibenbogen (Kartonschleudern) käuflich. Zwei an den schmalen Kanten mit Nuten versehene Holzlineale sind sich parallel in gleicher Ebene so gegenübergestellt, daß eine aus Pappe geschnittene Scheibe mit glattem Umrand in den beiden Nuten gleiten kann. Eine starke Gummischnur ist unterhalb des einen Endes der Lineale an einem ihrer Verbindungsstücke befestigt, so daß sie sich nach dem oberen Ende zurückspannen läßt. Man legt die Scheibe in den Nuten gegen die Schnur und zieht sie mit letzterer rasch zurück. Losgelassen schießt sie (das Geschoß) die Scheibe auf große Entfernung genau nach dem Ziel.

Das Spielzeug können sich Kinder leicht selbst verfertigen, da sie außer der Schnur nichts als eines Paares Leisten, eines Bohrers, einiger Nägel und etwas Tischlerleims benötigt sind.

Auch die Erneuerung des groben Geschützes (mittelhochdeutsch: des Antwerks) der alten Völker hat keine Schwierigkeit, wenn man sich mit

den Grundsätzen, nach welchen die Griechen und Römer ihre Ballisten und Katapulten baueten, vertraut macht. Sollte der Hinweis auf eine Sache, welche zugleich die Hilfsmittel, Thaten und Ereignisse der Vorwelt dem jugendlichen Verständnis anschaulich nahe bringt und Hand und Geist angenehm beschäftigt, in einem Werk über das Jugendspiel nicht am gehörigen Platze sein?

Die Alten aber bedienten zur Herstellung ihres groben Geschützes sich nicht der Biegungs-Elastizität, wie sie bei dem Bogen und der Armbrust in Anspruch genommen wird, sondern der Torsions-Elastizität gespannter Seiten. — Auf irgend einem Fußbrett, welches (als schiefe Ebene) gegen den Horizont beliebig geneigt werden kann, wird ein rechteckiger Rahmen senkrecht errichtet. An beiden Seiten des Rahmens, dicht neben den senkrechten Rahmenstücken wird je ein Bündel paralleler Fäden dicht bei einander gespannt, durch jedes Bündel ein geradliniger Arm von Holz, welcher das Horn eines Bogens darstellt, hindurchgesteckt, dann werden mittelst eines ebenfalls durchgesteckten Hebels die Fäden durch Windung gespannt, genau wie man bei der Spannung des Sägeblattes einer gewöhnlichen Handsäge verfährt. Ebenso wird der Hebel zum Schlusse festgestellt. Die beiden äußeren Enden der Arme werden zuvor ganz nahe über dem Fußbrette durch eine Sehne verbunden, vor diese, nachdem sie angestrafft hinter einem Pflocke befestigt ist, die Kugel oder der Pfeil, welche man versenden will, in eine Rinne auf dem Brette gelegt, sodann das schußfertige Geschütz gerichtet, und die Sehne mit einem Drücker vom Pflock abgelöst. Es hängt lediglich von der Stärke der Maschinenteile und dem Grad ihrer Spannung und Ladung ab, mit welcher Gewalt das Geschoß in die Ferne wirkt; jede Art von Vorsicht ist daher rätlich.

Daß man die Torsionselastizität auf die verschiedenste Weise zur Herstellung von Spielzeugen, springenden Nüssen, laufenden Ratten, Gänseknochen und dergleichen, zum Werfen von Knipp-Kügelchen u. s. w. verwendet, wissen viele Kinder durch die Freundlichkeit älterer Gönner ohnehin. Ich wundere mich nur, daß man nicht auf alle diese Gegenstände der Spiellust und Erzeugnisse des Spieltriebs vergangener Geschlechter bereits Patente genommen hat.

* Das Ringrennen.

Im nördlichen Deutschland, namentlich in Ditmarschen, haben die rüstigen Landleute ein jährliches Fest — vielleicht zu der Zeit, wann in vielen anderen festlosen deutschen Gegenden der Bauer Grillen fängt, — wobei sie, auf mutigen Rossen, im vollen Galoppe reitend, nach einem

Ringe stechen, welches Ringstechen recht wohl als ein Überbleibsel der früheren Ritterspiele zu betrachten sein dürfte. Selbst die reicheren Bewohner nehmen daran teil, und jung und alt ahmt dieses Kampfspiel häufig, auch zu jeder anderen Zeit, zu Fuße nach. Vergnügen, Aufregung der Thätigkeit, Bewegung des Körpers im Freien und Übung des Augenmaßes empfehlen dieses Spiel. Hier ist eine Beschreibung davon. Statt des Ringes hat man gewöhnlich eine hölzerne, noch besser eine eiserne Scheibe (siehe Fig. 24a), von beliebiger Größe. Sie ist mit 5 Löchern und oben bei a und b mit zwei Federn versehen, deren Strebkraft voneinander abwärts gerichtet ist. Zwängt man diese Federn in irgend eine Öffnung, so daß sie etwas zusammengedrückt werden, so wird man sie nur mit einiger Gewalt wieder herausziehen können, weil sie an die Seitenwände andrücken. Man dreht eine hölzerne Kapsel oder Röhre, zwängt die Federn hinein und hängt jene an einem Strick auf, der zwischen 2 Pfählen befestigt ist. So hängt die Scheibe frei und zum Wegreißen bequem, wenn sie aufgespießt wird. Jeder Kampflustige versieht sich mit einem kurzen, runden, hölzernen Spießchen (Stecher), dessen Dicke mit der Weite der 5 Löcher ziemlich übereinkommen muß, und alle setzen der Reihe nach ihre Füße in die schnellste Bewegung, um mitten im Laufe nach einem der bestimmten Löcher zu stechen. Erst nach dem oberen linken, dann nach dem rechten; dann nach dem unteren linken und endlich nach dem mittleren, und zwar nach diesem dreimal. Wer schließlich in der bestimmten Folge der Löcher und in den wenigsten Läufen seine 6 Stiche zu stande bringt, jedesmal dabei die Scheibe aus der Kapsel zieht und auf dem Stecher fortnimmt, ist Sieger. Nach dem unteren Loche rechter Hand wird nie gestochen; es ist mit Schimpf, ja wohl auch mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herabzubringen.

Fig. 24a.

Julius Schaller berichtet S. 183 seines Buches „Das Spiel und die Spiele“: „Die Spieler jagten in möglichst engem Kreis und zeigten dadurch ihre Gewandtheit, daß sie im schnellsten Laufe des Rosses ihre Lanzen nach einem Ziele warfen oder hintereinandergesteckte Metallringe mit der Lanzenspitze auffingen. Wer die meisten Ringe faßte, war der Sieger. Dies Ringelrennen blieb an vielen deutschen Höfen bis zu Ende des vorigen Jahrhunderts sehr beliebt. Als dann auch das Reiten zu unbequem wurde, erfand man, besonders den wohlbeleibten geistlichen Fürsten zum Trost, eine Maschine mit hölzernen Pferden, die, im Kreise herumgetrieben, gar bequemlich und ungefährlich zu reiten waren, auf daß man

eine charmante standesgemäße Motion erhalte. Hieraus enstanden die **Karrusels**, auf welche von geistlichen Fürsten des vorigen Jahrhunderts bedeutende Summen verwendet wurden. Besonders war das Karrusel des Kurfürsten Clemens August von Köln als ein Meisterwerk berühmt. Jetzt erfreuen sich die Kinder an diesen unschuldigen Ausläufern der ritterlichen Waffenspiele, hin und wieder sieht man auch noch von einem Karrusel aus nach einem Ring oder einer Scheibe stoßen."

In Kiel war — nach Claus Harms' Lebensbeschreibung — ein ähnliches Spiel unter dem Namen „**Rolandreiten**" bekannt: „Roland, ein hölzerner Kerl, ich habe ihn immer nur von roter Farbe gesehen, auf einer Scheibe stehend, durch diese auf einem Pfahle sich drehend, in seiner Hand einen viereckten, mit Bolzen befestigten Kloß haltend, an welchen der galoppierende Reiter mit einer Stange stieß; in der anderen Hand führte der Roland eine von seinem Fuße durch die Hand gehende Stange, an welcher ein Aschenbeutel hing, und mit demselben schlug er den langsam Reitenden (und schwach Stoßenden) in den Nacken. Der den letzten Span von dem Kloß, Schild genannt, herunterstieß, war Sieger (König)."

† Reifenwerfen.

Dieses bei den Mädchen sehr beliebte Spiel will gleichwohl erst, so leicht es auch ist, geübt und gelernt sein. Zweimal war ich schon Zeuge davon, daß Lehrer bei Kinderfesten die allerliebsten Reifen und Stäbchen herbeitrugen, und daß die Kinder bei ihrem Anblicke jauchzten, obgleich sie nicht wußten, wozu denn eigentlich diese Dinger zu verwenden seien. Und als es zum Spiele kam, wurde es gleichwohl für sie so lahm, daß man den Unmut nur zu bald auf dem Gesicht eines jeden lesen konnte. Ganz anders wäre es gewesen, wenn die Reifen den Kindern einige Tage früher übergeben worden wären, dann würden sie bei dem Feste sich selbst und „die Alten" außerordentlich erfreut haben.

Die etwa $1/2$ m im Durchmesser haltenden Reifen sind aus schwachen Hasel- oder Weidenruten oder noch besser aus Rohre zu fertigen, werden an den abgeschwächten Enden fest zusammen gebunden und zur Verschönerung oder des besseren Erkennens wegen wohl auch mit mehrfarbigem Papier überzogen. Die biegsamen Wurf- oder Fangstäbchen sind etwa $3/4$ m lang und an dem unteren Ende, wo sie gefaßt werden, zu einem Griff umgebogen oder mit einem kleinen Querholze versehen. — Mit der r. (der l.) Hand wird dies Stäbchen am Griff erfaßt, der Reifen aber mehr nach dem oberen Ende hin an dasselbe gehängt, so daß jenes etwa um Handbreite den Reifen überragt, während gleichzeitig die andere Hand etwa mit dem Daumen und dem Zeigefinger oder weit besser mit einem zweiten Stäbchen den Reifen hält und an diesem zieht, bis das Wurfstäbchen genügend gebogen ist und an 2 Stellen den Reifen berührt, worauf sie

plötzlich den Griff am Reifen aufgiebt, so daß dieser durch die Elastizität und durch den Druck des an der Innenseite angelegten Stäbchens im hohen Bogen, in möglichst horizontaler Lage und sich stetig um seinen Mittelpunkt drehend fortbewegt wird. Den Gegenüberstehenden dient dieses Stäbchen schräg, nach oben gehalten, gleichzeitig zum Auffangen des Reifens.

a) Werfen und Fangen zunächst von Paaren, deren einzelne bei einer Entfernung von 15—20 Schritten oder noch weiter, je nachdem der Reifen mehr in die Höhe oder in die Weite geworfen werden soll, sich gegenüberstehen, dabei ein Bein etwas vorstellend. Die eine wirft, die andere fängt und dann umgekehrt, oder beide werfen und fangen zugleich.

b) Werfen und Fangen in einer weiten Kreisreihe. Die erste Gespielin wirft der zweiten den Reifen zu; diese fängt ihn und wirft ihn der dritten zu u. s. f. Hat die dritte den Reifen, so wirft die erste der zweiten einen anderen Reifen zu, so daß immer mehrere Reifen, vielleicht halb soviel als Spieler da sind, gleichzeitig im Kreise wandern.

c) Sämtliche Reifen werden der Reihe nach nur einer Schülerin zugeworfen, welche sie fängt und um den Hals hängt, um sie darnach den einzelnen wieder zuzuwerfen: Königsreifen (vergl. das Königsballspiel!). — Daß das Werfen auch mit dem r. oder der l. Hand, das Fangen mit dem ausgestreckten r. oder dem l. Arm, beides also ohne Wurf- und Fangstab ausgeführt werden kann, sei hiermit wenigstens erwähnt, ebenso, daß der Reifen von der auf einem Beine knieenden Gespielin aufgefangen werden kann. Stellen sich die Gespielinnen in mehreren, z. B. 4 Reihen auf, so daß die erste der dritten, die zweite der vierten das Gesicht zukehrt,

)) ((
1 2 3 4

so kann das Werfen immer über eine (vielleicht im selben Augenblicke niederknieende und kauernde) Reihe hinweg und abwechselnd geschehen ꝛc. Auch möge das Werfen nach dem oberen Ende einer schräg gerichteten Stange stattfinden, die nur unten auf irgend eine Weise und so befestigt ist, daß der treffende Reifen ungehindert an ihr herabgleiten und später durch Niederlassen oder Ausheben der Stange wieder befreit werden kann. Ebenso kann das Werfen nach einem Pfahl, nach einem Hohlraum (einer offenen Kiste) geschehen, so daß die Reifen sich nach und nach in ihm ansammeln.

Auch dieses Reifenwerfen ist ein uraltes Spiel. G. Ebers erzählt in der „Ägyptischen Königstochter“ (S. 115): „Amasis war unerschöpflich in Witz und Frohsinn, wenn er zusah, wie die kräftigen, gewandten und jungen Helden das Ball- und Reifenwerfen seiner Töchter, ein beliebtes Vergnügen ägyptischer Mädchen, teilten.“ Sodann: „Wahrlich“, rief Bartja, nachdem Nitetis den zarten, mit bunten Bändern geschmückt Ring zum hundertsten Mal, ohne zu fehlen, mit ihrem feinen Stäbchen aus Elfenbein aufgefangen hatte, „dieses Spiel müssen wir auch in der Heimat (Persien) einführen.“

d) Auch die Grenzballspiele, wie sie S. 157 beschrieben sind, werden insbesondere von Mädchen mit einem Reifen gern gespielt, nur haben sich die spielenden zu hüten, daß sie sich beim Durcheinander mit den Fangstäbchen nicht stechen: „Grenzreifenspiel.“

Das Ringwerfen.

a) Von der Decke des Zimmers herab hängt eine Schnur, und an ihrem herabhängenden Ende ein metallener Ring von der Größe eines Fünfmarkstückes, und so schwer, daß er die Schnur bei dem Fortwerfen bequem mit sich fortzieht. Die Schnur reicht mit dem Ring, ohne starke Anspannung, bis zu einem Haken, der gegenüber an der Wand etwa kopfhoch befestigt ist. Es kommt bei dem Spiele darauf an, den Ring so zu werfen, daß er an dem Haken hängen bleibt. Zu diesem Ende wird er vermittelst der Finger so fortgeworfen, daß er durch die Luft einen Bogen beschreibt, dessen Radius die Schnur ist. Der Bogen muß aber neben dem Haken aufsteigen und sich über ihm endigen, so daß der Ring bei dem Zurückfallen darauf hängen bleibt. Ich habe diese Übung hin und wieder in Deutschland gefunden. Jeder Knabe kann dies stille Spiel für sich spielen. Sind mehrere zusammen, die es spielen wollen, so machen 24 Würfe in 6 Gängen, jeder zu 4 Würfen, das Spiel aus. Nach jedem Gange kommt der Mitspieler an den Wurf. Bleibt der Ring hängen, so wird ein Punkt gutgeschrieben; bleibt er aber im ganzen Gang, also viermal hintereinander hängen, so giebt dies 6 Punkte. Jedoch jeder kann das festsetzen, wie er will. Schwere, Entfernung, Richtung des Wurfes, Abmessung der Kraft der Hand beschäftigen hier den Beobachtungsgeist und üben das Augenmaß. Die übrige Bewegung des Körpers ist sehr sanft; das Spiel eignet sich daher ganz für die Zeit nach Tisch. — Vor etwa 20 Jahren noch wurde dieses Ringwerfen fast in jeder Dorfschenke Sachsens vorgenommen.

b) Man wirft mit einem etwa 5 cm im Durchmesser haltenden Eisenring aus einiger Entfernung nach einem wage-

rechten Brett, auf welchem etwa 5×5 gleichlange Holz- oder Eisenstifte rechtwinkelig zur Brettfläche und in gleichen Entfernungen voneinander befestigt sind (bei Volksfesten auch nach senkrecht stehenden Messern, nach auf dem Brette zerstreut umherliegenden, verschiedenwertigen Münzen, die gewonnen sind, wenn der geworfene Ring sich um sie legt). Hinter jedem Eisenstifte steht eine Ziffer, die angiebt, wieviel Punkte der gewinnt, welcher trifft. Schließlich werden die Punkte zusammengezählt. Wer nach 20—30 Würfen die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Das Eierwerfen.

(„Eierleseta“ in Toblers „Appenzellischem Sprachschatz“, „Eier ellen“, Eier leggen“, „Eier lopen“ in Holstein, „Eier legen“ zu Schönecken im Eifler Lande, „Eier klauben“ im Bayrischen, „Eierlaufen“ in Pfungstadt bei Darmstadt ꝛc.)

Tobler beschreibt das Spiel, wie folgt: „Die Eier werden in gleicher Entfernung eine Elle voneinander in eine Linie gelegt. Der Eierausleser trägt oder wirft jedes Ei einzeln an das eine Ende der Linie und zwar in eine mit Stroh oder Grummet belegte Wanne, welche von jemandem gehalten wird, um auch nötigenfalls die Fehlwürfe aufzufangen; doch darf er nicht mehr als eine bestimmte Zahl von Eiern zertrümmern. Unterdessen läuft ein anderer unter gehöriger Aufsicht an einen vorher bestimmten Ort und wieder zurück. Wer zuerst fertig wird, der Leser oder der Läufer, gewinnt die Eier.“ — Im 6. Bande der Werke des Freiherrn von Gaudy (hrsgb. von A. Müller 1854) findet man eine Beschreibung eines im April 1852 zu St. Gallen abgehaltenen Volksfestes, bei dem das „Eierwerfen der Müllerburschen“ eine Rolle spielt. Einer liest die Eier von der 200 Fuß hingestreckten Rinne auf und wirft sie dem zweiten, dem Sackträger, zu. Der dritte zu Pferde reitet nach einem entfernten Dorfe und verliert die Wette. An anderen Orten waren es aber nicht 3 Müller, welche sich zum Spielen zusammenthaten, sondern ein Metzger, ein Müller und ein Bäcker. Das ist sinnvoller, volksmäßiger. — In Holstein werden die Eier in gewissen Kreisen auf dem Felde herumgelegt und darf keins zerbrochen werden. Auch ist hier am Fastnachtsmontag das Holztragen (Torftragen) ein Ersatz für das Eierwerfen. Als Preis erhalten die Sieger neugebackene Wecken (Fastnachtsbrötchen). In bestimmter Entfernung hintereinander liegende Holzscheite muß ein Sammler, doch stets nur eins auf einmal, auf ein und denselben Ort, von dem er auch zuerst ausgeht, in festgesetzter Zeit zusammentragen. An anderen Orten hat der eine Steine in einen Korb zu legen, unterdes der andere zum Nachbar läuft, um daselbst etwas zu holen, oder einen bestimmten Kuchen zu verzehren. — So ließe sich dieses Eierspiel auch für die Jugend noch in verschiedener Weise abändern. Ferd. Hesse in Dresden, welcher diese Beschreibung des Eierwerfens in der „Turnzeitung“ vom Jahre 1866 veröffentlicht, giebt auch daselbst mehrere Abänderungen an.

Die Gesellschaft bildet z. B. einen offenen Kreis. Ein Lastträger hat einen seiner Kameraden (oder Gewichte ꝛc.) um den Kreis herumzutragen. Unterdessen hat der Läufer eine Anzahl Mal zu kreislaufen, ohne oder mit Schlängeln durch die Abstände der Gereiheten, ohne oder mit Umkehren ꝛc. Wer zuerst an seinem Platz ankommt, ist Sieger. — Oder Gewichte, Feldsteine, Holzscheite ꝛc. werden in eine Reihe, aber weit auseinander gelegt. Der Leser hat die Scheite einzeln zu sammeln, das letzte zum ersten zu machen und schließlich das erste zum letzten, hat also eine neue Reihe von Scheiten an derselben Stelle zu bilden. Unterdessen hat ein anderer eine bestimmte Bahn zu durchlaufen. — Oder: Eine bestimmte Anzahl Lanzen wird umhergelegt, auch wohl in die Erde gesteckt. Einer hat die Aufgabe, sie von einer bestimmten Stelle aus nach dem Pfahlkopfe zu werfen; eine bestimmte Anzahl von Würfen müssen Treffer sein. Unterdessen läuft ein anderer. — Oder: Ein Knabe hat eine bestimmte Anzahl seiner Kameraden der Reihe nach zu überspringen, während der andere eine bestimmte Bahn durchläuft ꝛc.

Auf dem Turnplatze lasse ich dieses Spiel durch das Umlegen von Hantelpaaren derart vornehmen, daß der eine die auf dem Boden und etwa 1,50 m auseinander liegenden 6—8 Hantelpaare umzulegen, d. i. das erste Paar zum letzten u. s. w. zu machen hat, während ein anderer unterdessen die senkrechten Stangen erklettert. Wer zuerst an seinen Platz in der Reihe zurückkommt, ist Sieger.

* Seilziehen.

Zwei gleichgroße Spielgenossen ergreifen (jeder mit beiden Händen, oder mit einer Hand, je nachdem es vorher bestimmt worden ist) die beiden Enden eines Taues (oder Seiles). Hinter ihnen befinden sich in gleichen Entfernungen die Male, oder zwischen ihnen nur ein solches, z. B. ein Graben, ein Kreidestrich ꝛc.

Fig. 25.

Auf „1, 2, 3!“ beginnt das Ziehen beider, und der, welcher sein Mal zuerst erreicht, also den Gegnen vorwärts zieht, selbst aber rückwärts sich bewegt, ist Sieger. — Fassen an jedem Tau-Ende 2 Gespielen an, so hat der Spielleiter darauf zu sehen, daß der eine l., der andere r. vom Taue sich befindet,

was auch zu beachten ist, wenn noch mehr Spieler (Fig. 25), vielleicht alle, zum Kampfe sich anstellen. — Ein Fortgreifen der Hände nach der Mitte des Seiles hin ist nicht zu gestatten. Statt nur mit den Händen das Seil zu erfassen, kann es auch, falls nämlich nur zwei miteinander kämpfen, um die Hüften oder noch besser z. B. von der l. Hüfte quer über den Rücken und über die r. Schulter hinweg gelegt werden, so daß in diesem Falle jeder Genosse das Tau-Ende mit den r. Hand festhält und mit der l. am Taue zieht, während der Rücken gegen das Tau stemmt. Beide können sich auch den Rücken zukehren, das Tau über die Schulter nehmen und dasselbe vorn mit beiden Händen fassen. Besser wird das Spiel —, das bloße Seilziehen ist reine Kraftübung — wenn das Seil in abgemessener Entfernung auf den Boden gelegt wird, und die Parteien darnach laufen müssen. Es ist natürlich die im Vorteil, deren Angehörige zuerst in Überzahl zu ziehen anfangen.

Es ist dies eine Art des englischen Volkssportes. Ein 23 m langer und 7 cm dicker Strick wird am Fastnachtsdienstag nachmittags 4 Uhr in London aus einem Fenster auf den Markt niedergelassen. Sobald es einer Partei gelungen ist, die andere über die gegebene Grenze hinüberzuziehen, ist dieses Volksspiel zu Ende; das Seil, welches auf gemeinschaftliche Kosten der betreffenden Körperschaft angeschafft wurde, wird von den Siegern verkauft.

* Der Türkenkopf.

(„Hammer, Kloß und Kelle", „Ringender Kreis".)

Der Türkenkopf, eine etwa ⅔ m hohe hohle Säule aus leichtem Holz, deren Oberteil mit einem Polster oder Überzug (bemaltem Gesicht) versehen ist, wird in die Mitte eines Ringtaues — ein Tau, dessen Enden fest zusammengebunden sind — gestellt. Die Spieler, so viel an Zahl, wie bequem am Ringtaue Platz haben, ergreifen letzteres mit beiden Händen und laufen auf ein gegebenes Zeichen rechts oder links seitwärts im Kreis herum. Auf den Ruf: „Rückwärts — zieht!" ziehen alle Spieler nach außen; ein jeder ist bemüht, die entgegengesetzte Seite des Kreises dem Türkenkopfe zu nähern und einen Mitspieler zum Umwerfen des Kopfes zu veranlassen. Dies darf jedoch nicht geschehen, sondern muß durch geschicktes Ausweichen oder Überspringen vermieden werden. Wer den Türkenkopf dennoch umwirft, tritt in den Kreis, bis er beim nächsten Spiel, welches sofort beginnt, von einem anderen Spieler abgelöst wird. Die Spieler müssen in bezug auf

Größe und Stärke gleichmäßig verteilt sein. Bei einer geringen Zahl genügt es, wenn sich die Spieler nur die Hände reichen. (Nach Ad. Reehn in Berlin.)

* Der Drache.

(Engl. kite = der Weih'; franz. cerf-volant.)

Diese Maschine, aus China stammend, ist der Jugend ungemein interessant, weil sie geschickt ist, in eine Region zu steigen, wohin niemand gelangt. Dies spannt die Erwartung des Knaben sehr, regt seine Thätigkeit und seinen jugendlichen Unternehmungsgeist an. Ich rede hier nur von der Jugend, welcher man nicht alles in die Hände schenkt, sondern die schon früh anfängt, sich ihre Bedürfnisse zu erarbeiten und ihre Spielzeuge selbst zu verfertigen, so weit, als es unter guter Anleitung nur möglich ist. Für diese ist der Drache nun eben ein Gegenstand der Selbstverfertigung, und dies allein macht ihn schon zu einem zweckmäßigen Gegenstande der Jugendspiele, wenn wir auch hier auf die dadurch bedingte Bewegung im Freien und auf das damit verknüpfte Vergnügen weiter keine Rücksicht nehmen wollen. Hier ist die Fig. 26 und eine Beschreibung. Man

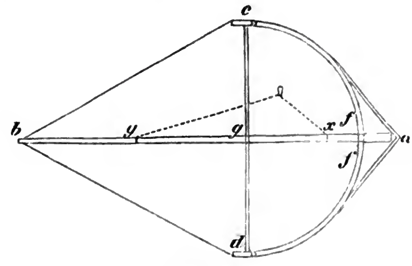


Fig. 26.

sieht hier die Abbildung eines Gerippes zu einem Drachen, nämlich ab das Rückgrat, cd das Schulterblatt, cfd das Brustbein, a den Schnabel.

Alle diese Teile werden von recht leichtem Holze gemacht; etwa nach folgendem Verhältnis: Das Rückgrat 156 cm, das Schulterblatt 96 cm; beide sind vierseitig, 1 cm und etwas darüber stark. Von a bis g ist 60 cm. Hier bei g ist die Mitte des Schulterblattes mit dem Rückgrate gut zusammengefügt. Das Brustbein wird von einem leichten Faßreifen genommen. Seine beiden Enden schließen sich an die Enden des Schulterblattes und sind fest damit verbunden, sowie seine

Mitte bei f mit dem Rückgrat. Bis a laufen noch zwei schwache Hölzer oder zwei starke Schnüre, die den Schnabel bilden, und sind mit ihren Enden sowohl an das Brustbein, als an das obere Ende des Rückgrats gut befestigt. Wenn man diese Teile gehörig zusammengefügt hat, so wird von c über b nach d eine starke Schnur geführt und so straff angezogen, als es die dünnen hölzernen Stäbe vertragen. In c und d wird sie festgeknüpft, an dem Ende b aber in eine kleine Kerbe gelegt, damit sie nicht abgleite. Jetzt ist das Gerippe fertig bis aufs Abwägen. Man lege sein Schwanzende b auf den Fußboden, a hingegen auf eine Fingerspitze, und sehe zu, ob die Hälfte a c b so schwer ist, als a b d. Durch Wegschneidung des Holzes läßt sich dies bald ins Gleiche bringen, zumal da eben nicht zu viel darauf ankommt.

Die Verfertigung der Haut oder des Überzuges macht wenig Mühe. Klebe von starkem Papier eine Fläche zusammen, die in allen Seiten etwa eine Hand breit größer ist, als der Umfang des Gerippes; lege sie an den Fußboden, das Gerippe darauf und leime, nach gehörigem Beschneiden, den Rand des Papieres auf allen Seiten um den äußersten Rand des Gerippes a c b d. Jetzt fehlt es unserem Luftgeschöpfe noch an den Flossen, sowie an einem Schwanz, der ihm ganz unentbehrlich ist. Jene sind Quasten von 2, 3 in Streifen geschnittenen Papierbogen, die bei d und c angebunden werden; Dieser besteht aus einer langen Reihe Papierstreifen, die an einer Schnur befestigt sind. Zu jedem Streifen nimmt man ein Quartblatt, faßt es in der Mitte fest zusammen und zieht die Schnur mit einer Schlinge darum, so daß die beiden Enden des Blattes faltig und aufgebauscht bleiben. Solche Papiere befestigt man je von 20 zu 20 cm hintereinander fort an die Schnur, bis man ein Stück hat, das etwa dreimal so lang sein kann, als der Drache selbst. Dieser Schwanz wird mit seinem einen End' an b geknüpft; ans andere aber erhält er eine große Papierquaste, welche wie die Flossen, doch größer gemacht ist.

Bände man eine Schnur an irgend einer Stelle eines solchen Drachens, um ihn daran in die Luft steigen zu lassen, so würde dies schlechterdings nie glücken, weil das Aufsteigen ganz allein von der schrägen Lage abhängt, welche er in der Luft halten muß. Um diese zu bewerkstelligen, binde man eine haltbare Schnur in der Stelle x, $1/3$ m von a entfernt, am Rückgrate fest, bohre ein Loch durch die Haut und lasse die

Schnur durchgehen. Etwa 24 cm von der Verknüpfung in x an gerechnet mache man in die Schnur eine Schlinge (ein Öhr) und binde ihr anderes Ende, bei y durch das Papier gesteckt, am Rückgrate wieder fest, y ist von g 42 cm, und die Schnur kann von obigem Öhre bis nach y 65 cm lang sein. An jenes Öhr kommt dann endlich die lange, sehr haltbare, aber möglichst dünne Schnur, an welcher der Drache aufsteigt. Übrigens müssen junge Leute selbst Beobachtungen anstellen über die beste Stelle des Öhrs in der Schnur, sowie über die gehörige Schwere des Schweifes. Ist dieser zu leicht, so geht die Maschine unstät, ist er zu schwer, so steigt sie gar nicht oder nur mit Schwierigkeit. Oft ist man genötigt, noch etwas Schweres, z. B. das Taschentuch, an den Schweif zu hängen. Man muß daher die Erfahrung zu Hilfe nehmen; denn selbst die mathematischen Berechnungen der Maschine, wie man sie, wenn ich mich recht erinnere, in den Verhandlungen der Berliner Akademie findet, möchten wohl durch Nebenumstände, z. B. durch die Dicke der Schnur und den davon abhängenden Druck der Luft, bald so, bald so, leiden. Die bequemste Art, den Drachen zum Aufsteigen zu bringen, ist folgende: A nimmt den an die lange Schnur gebundenen Drachen und geht damit einige hundert Schritt windabwärts; B folgt ihm, doch so, daß er etwa hundert Schritt hinter ihm bleibt; er faßt die Schnur an seiner Stelle fest. C geht gar nicht fort, sondern wickelt nur die Schnur ab, soweit sie jene mitnehmen. Ist die Schnur um ein gut Stück abgewickelt, so giebt C dem B, und dieser dem A ein Zeichen zum Stillstehen. Dieser richtet den Drachen gegen den Wind und giebt ihm einen sanften Stoß aufwärts, nachdem er die Schnur etwas straffgezogen hat. So steigt er, von der Hand des B gehalten, schnell auf. Hat er die mögliche Höhe erreicht, so läßt auch B los und dadurch wird das Steigen des Drachens ohne weitere Mühe beschleunigt, indem ihn C festhält 2c.

Franklin, welcher durch den Drachen auf die Elektrizität der Gewitterwolken gebracht wurde, spannte seinen Drachen einst vor einen Kahn und ließ sich von ihm ganz bequem über einen See fortziehen. Der unserige kann in einem gut gebauten kleinen Wagen auf ebenem Boden selbst eine erwachsene Person sehr gut und schnell fortziehen. In dem engl. Buche des Knaben getraut sich ein scherzhafter Schwimmer, sich, auf dem Rücken schwimmend, vom Drachen über den Kanal nach Frankreich hinüber ziehen zu lassen, setzt aber weislich hinzu, daß die Beförderung mittels eines Paketbootes wohl etwas mehr Sicherheit darbieten werde.

Die Japanesen geben einem Stückchen Seidenpapier durch Brechen die Gestalt eines Schmetterlings, werfen ihn in die Höhe und erzeugen durch ihren Fächer einen Luftstrom, der den Schmetterling steigen und sinken, auch hin- und herflattern läßt. Hierfür paßt der deutsch-provinzielle Name des Drachens „Fliegerli“ sehr gut. Brächte man über einem Zirkelausschnitt in seinem Überzug einen Trichter von Pappdeckel an, dessen enge Öffnung eine Pfeife umschlösse, so würde er in der Luft pfeifen u. s. w. Mit dieser Maschine läßt sich allerlei machen, wenn man darüber nachdenken will. „Nicht bloß mit ihr, sondern auch aus ihr.“ Die Chinesen, von denen sie, wie gesagt herstammt, lassen zur Unterhaltung ihre Drachen in der Luft miteinander kämpfen, sie behängen sie des Nachts mit Laternen und dergleichen, sie geben ihnen auch alle möglichen Formen von geflügelten und ungeflügelten Fabeltieren, putzen sie mit Federn auf, wonach in Frankreich hier und da der Drache auch Feldhahn heißt; und derartige Gebilde aus leichtem Taffet (Kaliko) kauft man schon seit Jahren auch bei uns in den Spielwarenläden. Die Stelle dessen, was oben Flossen genannt ist, vertreten dabei beutelartige Tuten, in denen der Wind sich fängt, und die er aufbläst. — Keineswegs ist die oben beschriebene Form des flachen Drachens die anwendbarste für unsere Knaben. Diese wird vielmehr auf folgende Art hergestellt.

Nimm (Fig. 27) ein paar je 86 cm lange, 22 mm breite, 3 mm dicke Leisten von leichtem Tannenholz A B und C D, vereinige sie durch einige leichte Drahtstiftchen bei D zu einem liegenden Kreuz, so daß ein drittes Leistchen A C von 50 cm Länge bei A und C darauf gestiftet werden kann, verbinde sodann die Ecken A D B C durch einen festen Bindfaden von mäßiger Stärke und überziehe nun diesen Rahmen mit glattem, dünnem, aber festem Papier, wie oben beschrieben ist.

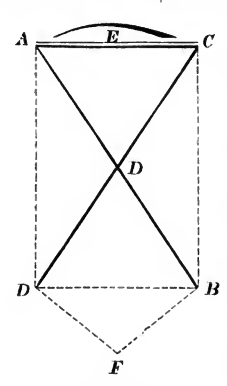


Fig. 27.

Führe weiter auf der Seite des Gestelles, wo die Holzleisten sich befinden, von A nach C einen starken gewachsten Bindfaden und spanne denselben so stark an, daß die Leisten sämtlich sich biegen, bis der Faden in seiner Mitte bei E von der Leiste A C sich um 4 cm entfernt hat.

Sodann nimm einen Streifen stärkeren Papieres, 34 cm lang und 5 cm breit, schlage ihn um den Bindfaden A C herum und verleime ihn so, daß er mit Leichtigkeit um den Faden herum wirbeln kann, ohne an die Leiste des Drachens oder die Leiste A C zu streifen, wenn er nach der dieser Leiste verliehenen

Krümmung beschnitten ist. Das Seitwärtsgleiten verhindern zwei Knoten oder aufgeschobene Federspulen an dem Faden A C. An die Endpunkte B und D des Rahmens knüpfe den etwa 60 cm langen Faden D F B fest; er ist dazu bestimmt, den Schwanz des Drachens, welcher aus zwei 2¼ und 4 cm langen Streifen von Tuchschrot bestehen kann, zu tragen.

Endlich befestige an die Endpunkte A C zwei Fäden von 45 cm Länge und an die Mitte D einen von 32 cm Länge, vereinige sie an der Papierseite des Gestelles in einer Schleife und knüpfe an diese die möglichst leichte, aber feste Schnur, an welcher der Drache gehalten werden soll. Notwendig ist es nicht, aber gut, wenn zuvor noch eine einzelne Leiste genau wie C D auf dieser Papierseite über das Papier von C nach D gelegt wird. Die drei Leisten A B, die äußere C D und die innere C D, dürfen nicht an das Papier geklebt sein.

Die Eigentümlichkeit, welche dieser Drache, sobald er steigt, und während er schwebt, bekundet, besteht in dem gewaltigen Getöse, durch welches er sich weithin bemerklich macht. Der an dem Bindfaden C D befestigte Streifen, seine Zunge, wird alsbald in eine schwingende Bewegung versetzt, welche den heulenden Ton des schwergehenden Triebzeugs einer Werkmaschine oder auch einer Dampfpfeife nachahmt. Es macht einen eigenen Eindruck, wenn man etwa an dunklen Abenden vom Nachthimmel herab die Stimme des Untiers, welches daher „Brummer“ genannt wird, vernimmt, ohne es zu gewahren. Bei den angegebenen Maßen wiegt es 200 g, macht aber einen Lärm wie ein Ochse, der an 1000mal schwerer ist. Daß man es in ähnlichen Verhältnissen größer und schwerer bauen kann, versteht sich von selbst, die Maße sind aber bewährte und bequeme. Der Brummer steht in der Luft viel ruhiger als der gewöhnliche Drache. Nur muß man bei lebhafterem Wind ein Gewicht von 200 g am Schwanzende befestigen.

Um dem Brummer, wenn er in der Luft schwebt, eine Nachricht zukommen zu lassen, streift man ein geschlitztes Papierblatt auf den Faden, an dem er gehalten wird. Dieses steigt, vom Winde getrieben, alsbald zu ihm hinauf. Die Kinder nennen ein solches Blättchen einen Brief, eine Post oder einen Apostel.

Die nachfolgenden Spiele werden in der Regel nur von einzelnen vorgenommen, können aber auch von mehreren zugleich, z. B. als Wettübungen, betrieben werden.

Der Kreisel.

(Strombos, Rombos, Strobilos, Konos, Bembix bei den Griechen; Turbo, Sturbo bei den Römern; die ursprüngliche deutsche Bezeichnung ist Krûsel, welches die Form einer kleinen Lampe bezeichnet und mit „Kreis" nichts zu thun hat, „Kräusel", doch gilt jetzt allgemein die Form „Kreisel" in Anlehnung an „Kreis"; „Topfspiel" im Nördlinger Spielgesetze v. J. 1426; „Triesel"; „Topsch"; „Tanzknopf"; „Drudelmadam" in Franken; „Klappküsel" in Norddeutschland, ein Fußende ist mit einer Zwecke beschlagen; „Krüselding, Schnurrkrüsel" in Holstein; top, whip-top in England; sabot in Frankreich.)

Dieses Kinderspiel, bei welchem ein hölzerner, kegelförmiger oder birnförmiger Körper auf seiner Spitze vermittelst einer kurzen Peitsche, am besten aus Aalhaut, herumgetrieben wird, ist als „Schneckenkreisel" zu bekannt, als daß hier eine Beschreibung nötig wäre. Merkwürdig ist die Art, wie die Knaben, z. B. bei dem Kauf, die Kreisel auswählen. Der größte Ring des Kreises heißt Männchen, der zweite Weibchen, der dritte Steinsetzer, der vierte wieder Männchen u. s. f. Kommt nun auf den kleinsten Ring das Wort Steinsetzer, so ist der Kreisel ein guter Läufer. Im „Buch des Knaben" findet sich ein Wettlauf und der Wettkampf. Ersterer besteht darin, den Kreisel früher als der Gegner nach einem gewissen Ziele zu treiben; beim letzteren werden die beiden Kreisel gegeneinander gepeitscht, bis einer derselben umgerannt wird. Auch verstreut man kleine Steine auf der Kreiselbahn, welche möglichst schnell, während die Kreisel im Tanz erhalten werden, eingesammelt werden müssen. Sieger ist, wer die meisten zusammenrafft. — Auch das Kreiskegelspiel der englischen Knaben dürfte bei uns Eingang finden. Es zeichnen die Gespielen auf einen möglichst harten Grund mit Kreide, Kohle ꝛc. einen Kreis von etwa 1 m Durchmesser. Um diesen herum einen zweiten und stellen sich in diesen. Der erste läßt seinen Kreisel laufen, so daß er in den inneren Kreis tanzt. Alsbald thut dies auch der zweite und sucht durch seinen Kreisel den des ersten aus dem Kreise zu schnellen. Gelingt ihm dies, so hat er ihn gewonnen. Der dritte jagt mit seinem Kreisel nach denen des ersten und zweiten u. s. f. Bleibt ein Kreisel innerhalb des Kreises liegen, so gilt er gleichwohl als Ziel; nicht aber, wenn er außerhalb desselben

liegen bleibt; dann nimmt ihn der Eigentümer und drillt ihn von Neuem. (Nach Jakobs „Spielbuche".) — Ich sah einen Knaben auch mehrere Kreisel treiben; alle hatten ihre Namen, und zu allen sprach er mit naiver Unbefangenheit. Der, welcher am längsten lief, war sein Liebling. Er stellte sie oft auf die Probe, setzte sie nämlich alle in die stärkste Bewegung und entfernte sich dann, indem er treppab in den Hof lief und bald wieder zurückkehrte. Welche Freude hatte er über die, welche noch liefen! — Knaben müssen nicht nur 2, 3 Kreisel treiben, sondern auch in jede Hand eine Peitsche nehmen und beide gebrauchen lernen. Da in diesem Falle der Umschwung (die Rotation) bei dem einen links, bei dem anderen rechts ist, so dürfen sie bei dem Zuschlagen nicht verwechselt werden; denn bei einem einzigen Schlage gegen die Rotation würde diese sogleich aufhören. — Es ist dieses Spiel selbst für erwachsenere Kinder sehr unterhaltend, an sich unschuldig und für den Körper wohlthätig, denn es kann, je nachdem man will, wenig und viel Bewegung veranlassen.

Gern treiben die Knaben den Kreisel auch auf dem Eis.

Albrecht von Scharfenberg gebraucht im „Jüngeren Titurel" das Bild eines auf dem Eis umgetriebenen Kreisels zur Bezeichnung der schnellsten Bewegung: „so daß sich uf einem ize mit Geiselslage ein topf versumet hate."

Der Brummkreisel („Mönch"; „Nonne"; hummingtop in England; „toupie" d'Allemagne in Frankreich; „trottolo" in Italien; trompo peonca in Spanien; „Brummtopf" in den Züricher „26 nichtigen Kinderspielen"; „Habergais" in Straßburg; „Schnarchhans, Pfurre, Zwirbel" in der Schweiz) besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite mit einem Loch und unten mit einem etwa 7—8 cm langen und runden Stab, der ihm zum Fuße dient, versehen ist. Jeder Drechsler macht dergleichen; die Art, damit zu spielen, ist allgemein bekannt. Von der untersten Spitze des Fußes wird eine Schnur schraubenartig bis oben an den Kopf heraufgewickelt, das noch übrige Ende durch das Seitenloch des Schlüssels (der „Nonne") von innen nach außen durchgezogen, und dann der Fuß mit der Schnur durch den Schlüssel gesteckt. Hält man den Schlüssel und zieht darnach die Schnur schnell durch das Seitenloch des Kreisels, so kommt er in einen Umschwung, den er unter Geheul eine Zeitlang fortsetzt. Von sonderlichem Gehalt ist dies Spiel nicht, jedoch zur Belustigung nicht zu verachten. Noch leichter ist es, wenn man die Schnur an einen feststehenden Gegenstand knüpft und nur den Schlüssel führt. — Mutwillige Knaben

stecken auch Erbsen in den Brummkreisel; sie mögen sich aber hüten, daß dieselben bei der Rotation nicht in die Fensterscheiben fliegen.

Einen einfachen Farbenkreisel können sich die Kinder selbst verfertigen. Aus einem Stück Kartenpappe oder aus gewöhnlicher Pappe schneiden sie mehrere Kreisflächen aus, etwa 3—5 cm im Durchmesser, und überziehen sie auf der einen oder auf beiden Seiten mit weißem Papier. Jede dieser Flächen teilen sie kreuzweise in vier Viertel, bemalen je zwei gegenüberliegende Viertel mit blauer, die anderen beiden mit gelber Farbe, oder überziehen die Viertel mit blauem und gelbem Papier, stecken durch das Zentrum ein Hölzchen, wie bei der Torle, und der Farbenkreisel ist fertig. Bei der Bewegung verschmelzen beide Farben zu grün. Würden die Viertelkreise gelb und rot belegt, so erschiene orange; rot und blau gäbe violett; schwarz und rot aber braun. (Nach Jakob.) — Überhaupt sind Kreisel der einfachsten Form die sogenannten

Torlen (Werlen, Trenterchen, Triller, Firl, Ferlchen, Tirletanz, in Friesland Spellwarvel, d. i. Spillwirbel). Ein abgebranntes Streichhölzchen wird durch das Mittelloch eines Knopfes gesteckt, dann aufrecht gestellt und das Hölzchen an seinem oberen Ende zwischen Daumen und Zeigefinger schnell gedreht und auf solche Weise fortgeschnellt. Schon schönere Torlen sind die aus Knochen mit Ziffern auf den Randflächen. Diejenige Ziffer, welche bei dem Niederfallen des Kreisels zuoberst liegt, zeigt an, ob und wieviel der kleine Spieler gewonnen hat. — Statt der Torle läßt dieser auch eine Münze auf der Kante wirbeln. Griechisch Chalkizein, Chalkismos.

Neuerdings sind kostbare Hohlkreisel, z. B. der musikalische, magnetische, der Flug-, der Stiel- und Zauberkreisel und solche, welche zugleich mit allerlei Farbenspielen verbunden sind, in den Spielwarenhandlungen zu haben. Daß der Kreisel bereits früher mit der Peitsche (der Schwippe) geschlagen worden ist, sagt Wolfram im „Parzival“:

Hier ist die Geißel, dort der Topf (Kreisel)!
Gönnt's dem Kind, ihn umzutreiben.

Bei den Cheyennes-Indianern hat die Kreiselpeitsche 3 Riemen.

* Reifentreiben. (Tonnenbandtreiben. „Tründelband.“)

Es kann nur auf einem freien, ebenen und geräumigen Platze vorgenommen werden, ist jedoch für die Knaben ein

angenehmer Reiz zum Laufen. Der Reifen wird wie ein Rad fortgerollt, und es kommt darauf an, ihn im Fortlaufen zu erhalten. Dies geschieht dadurch, daß man ihn mit einem Stäbchen gehörig leitet, nämlich durch einen fortrückenden Schlag bald seinen Lauf befördert, oder ihn bald rechts, bald links drängt, damit er nicht umfällt. Bald werden kleine Künste damit vorgenommen, z. B. schleudert man ihn vermittelst des durchgesteckten Stabes in die Luft, und läßt ihn demungeachtet bei dem Niederfallen nicht aus seinem Laufe kommen; man springt mitten im Laufe bald rechts, bald links durch denselben, läßt sich als Treiber ablösen, treibt den Reifen durch enge Thore, ohne anzustoßen u. s. w. — Leicht wird das Reifentreiben zum Wettspiele gestaltet, auch zum Kampfspiel, wenn mehrere ihre Reifen gegeneinander rollen; es verspielen die, deren Reifen umfallen.

Dieses Spiel ist gleichfalls klassisch; es war bei den Griechen und Römern gewöhnlich; der Reifen hieß trochos, krikos, trochus, das Reifentreiben griech. Krikelasia. In Darstellungen aus der Götterwelt ist es gewöhnlich Ganymedes, welcher mit dem Reifen dargestellt wird. Der Durchmesser des Reifens reichte dem Spieler bis an die Hüften oder die Brust; der Umfang war, wie noch jetzt hin und wieder, z. B. in der Schweiz, mit Glöckchen, Ringen, auch wohl mit Blechen versehen, die bei dem Herumtreiben klirrten. Eben daher heißen sie bei Martial garruli annuli, die geschwätzigen, der Reifen argutus trochus. Vielleicht war der Reifen selbst von Eisen; dies wird dadurch wahrscheinlich, daß der Stab, welchen man zum Antreiben gebrauchte, von Eisen gemacht und — nach Mercurialis — mit einer hölzernen Handhabe versehen war. (GutsMuths, „Gymnastik“ v. J. 1793.)

Nach dem Nördlinger Spielgesetze v. J. 1426 sind zu spielen erlaubt: „Paarlaufen, Kegeln, R a d t r e i b e n, Rücken und Schneide, Hafen (d. i. Topf) schlagen, Topfspiel (d. i. Kreiseln) und Schnellkügelchen.“

In dem „Kleidungsbüchlein“ des Augsburger Bürgers Veit Konrad Schwarz (geb. 1541) heißt es: „So was auch diß mein Freud, wenn ich hinter die Schuel gieng, mit Vögel (d. i. Vögelverkaufen), triblen, (d. i. ein Stück Holz in die Luft prellen), kluckern (d. i. Werfen von Kügelchen nach einer Grube), hurnaussen, r e i f t r e i b e n und dergleichen Freuden meer.“ 6 Bilder geben hierüber Aufschluß. (S. hierüber: A. R i c h t e r. „Zur Geschichte des deutschen Kinderspieles.“ Westermanns Monatshefte von 1870.) Auch auf einem Kupfer eines niederländischen, von den Freuden und Leiden des Ehestandes handelnden, 1628 zu Haag erschienenen Buches findet man ein Mädchen mit Puppe und Puppenwagen, ein Paar Blindekuh spielende, dann das Steckenpferd, das Kreisel- und Reifentreiben, das Ballschlagen, das Seilspringen, das Burzelbaumschießen, Stelzenlaufen, Kegelschieben, den Drachen, das Bockspringen.

In den „26 nichtigen Kinderspielen“ v. J. 1657 ist das Reifentreiben also beschrieben:

„Das Kind, das mit dem Reife spilt,
das zeiget auch ein eigen bild
von einem der sein lebelang
geht immer seinen alten gang.
Er siht die Sonn, er siht den Mon,
er weißt den Lauf des Himmels schon,
er treht sich mit der zeit auch rund
doch komt er wider wo er stuhnd,
dann schaut, in seinem gantzen lauff
macht er es wie der gröste hauff,
er tritt zwar in ein ander Jahr,
doch endert er sich um kein haar,
schon er erreicht der Jahren viel,
so spilt er nur das alte Spil.
Vil bilden ihnen eyn gantz steiff,
wie daß sie treiben ihren Reiff,
da doch der Reiff sie treiben thut,
daß sie mit gantzem Sinn und muth
ihn müssen folgen tag und nacht,
so ihnen sorg und kummer macht.“

Für noch ungeschicktere Kinder spannt man übers Kreuz zwei Fäden im Reifen auf, welche in der Mitte eine Schleife bilden, durch die der Treibstock als Radachse gesteckt wird. Die Laufübung bleibt, die Nebenkünste fallen weg. Schön aber ist's, wenn eine Hand einen Reifen auf diese Art fortleitet, während die andere einen zweiten mit Schlägen forttreibt. — Zwei Reifen mit einer Hand zu treiben, heischt viel Geschick und Behendigkeit. — Ein Rad statt des speichenlosen Reifens wird durch Schläge gegen die Nabe im Rollen gelenkt. — Neuerlich liefern die Spielwarenhandlungen auch starke Drahtreifen mit beweglich daran befestigten Haltern, so daß der treibende Stab — leider! — unnötig wird.

f) Ringelspiele.

Die Ringelspiele unserer Kinder gelten zum Teil für Überreste altdeutscher, heidnischer Fest- und Opfertänze, die als solche den bekehrten Christen von Bonifazius verboten wurden, dennoch sich aber auch unter den Erwachsenen bis zum Anfange dieses Jahrhunderts hier und da erhalten haben. (Vergl. J. Grimm: „Deutsche Mythologie“ 719 ff. bis 749!) Nicht von Einzelnen oder von Paaren wurde gesungen und zugleich getanzt, sondern womöglich die ganze Gemeinde beteiligte sich daran. So sollen z. B. zu Freiburg im Jahre 1346 7 Personen eines Abends vor dem Schlosse des Grafen Greyerz einen Ringeltanz begonnen haben, der

durch das ganze Sanenland sich fortgepflanzt habe, und an welchem sich schließlich 700 Personen, männlichen und weiblichen Geschlechts beteiligt hätten. Auch der Graf hätte stets mitgetanzt und mitgesungen, wie die Romanze Uhlands vom Grafen von Greyerz sagt:

„Der Sanerinnen jüngste, schlank wie ein Maienreis,
erfaßt die Hand des Grafen, da muß er in den Kreis.
Sie raffen ihn von hinnen mit Sprung und Reigenlied,
sie tanzen durch die Dörfer, wo Glied sich reiht an Glied.
Sie tanzen über Matten, sie tanzen durch den Wald,
bis fernhin auf den Alpen der helle Klang verhallt."
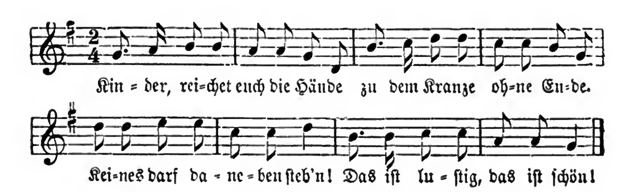
Die umgehenden Tänze — heißt es bei Weinhold — hießen vorzugsweise Tänze, wogegen die Springtänze den Namen Reien führten. Der Tanz wurde getreten, der Reie gesprungen; der Tanz bewegte sich vorzugsweise in geschlossenen Räumen, der Reie wurde in seiner Ausgelassenheit meist auf Straßen und Angern von dem niederen Volk aufgeführt. Instrumentalmusik und Gesang sind beiden gemeinsam; natürlich muß der Takt und die Weise des Reien lebendiger gewesen sein. Den umgehenden Tanz leitete gewöhnlich ein Vorsänger oder eine Vorsängerin, den Reien mehrere Vortänzer, denen die Paare nachsprangen. Die Frauen gingen rechts und wurden entweder bei der Hand oder am Ärmel geführt, und beide Teile wetteiferten in kunstreichen weiten und hohen Sprüngen. Allem nach zu urteilen, waren diese Reien nicht anmutig; sie werden dem Umspringen der Bären und Böcke verglichen, und die weibliche Zucht konnte nicht gewahrt sein, wenn es dabei von den Frauen heißt, daß sie weiter als eine Klafter sprangen und wie ein Vogel in die Höhe flogen, oder höher als eine Hinde hüpften. Auf Island hieß der Springtanz Tücherschleuderer, weil die Kopftücher der Frauen dabei ringsum flogen. Die Polizei sah sich im 14. und 15. Jahrh. genötigt, das „Umwerfen" der Frauen zu verbieten, allein sie drang nicht durch; noch Fischart fand Gelegenheit, seinen beißenden Spott über die Springtänze auszugießen. Eine Art war der krumme Reie; er wurde gesprungen und gehinkt und scheint sehr wild gewesen zu sein. In einem Tanzliede heißt es: Da schrieen sie alle zugleich nach dem Spielmann: „Mach uns den krummen Reien, den man hinken soll. Das gefällt uns allen wohl, und Löchlein ist es, der ihn führen soll. Der Spielmann stimmt' die Pauken, die Reifen fest er wand, da nahm sich auch der Löchlein ein Mädchen an die Hand. „O du frecher Spielmann, mach uns den Reien lang! Ju heia, wie er sprang! Herz, Milz, Lung und Leber sich rundum in ihm schwang. —

Die Lausanner führten den Reien vor 70 Jahren noch allabendlich unter den Kastanienbäumen des Münsters aus, ebenso in den zwanziger Jahren noch die Keßnicher und Poppelsdorfer Bauern bei Bonn (das Lied hierzu findet sich in „Erks Liederhort", Nr. 139), ja, im Altenburgischen sah ich vor 36 Jahren noch jung und alt um den eben auf dem Markt aufgepflanzten Maienbaum Hand in Hand herumtanzen. Mit der Fortpflanzung vorzeitlicher Gebräuche verknüpft sich hier längst nicht mehr das Bewußtsein ihrer einstigen Bedeutung. Neue Anknüpfungen an lebendige Zeiterscheinungen und Vorgänge werden gesucht und gefunden. So schreibt Kriegk: „Deutsches Bürgertum im Mittelalter" vom Ursprunge der Maifeste: „Der Mangel an Ferien mußte im Mittelalter den Schulfesten eine größere Bedeutung geben, auch dem Virgatumgehen. Sie

waren dasselbe, was jetzt die Maifeste sind. Virga, die Rute, wurde so häufig angewendet, daß den zu Aufsehern ernannten Schülern manchmal ein Tag freigegeben wurde, um im Walde Ruten zu schneiden. Dies verallgemeinerte sich, so daß an einem Sonntage die ganze Schuljugend zum Rutenholen auszog. In Basel hieß das der Rutenzug, in anderen Orten das Virgatumgehen. Bald wurde es bei dem Zuge der Zeit ein Freudenfest. Die Schüler wurden von den Lehrern und der halben Stadt begleitet, tummelten sich nach dem Rutenschneiden mit Maien geschmückt im Wald, führten allerlei Spiele und gymnastische Übungen aus und wurden bewirtet. Mit ihrer Plage beladen, kehrten sie abends in komischem Aufzuge singend und scherzend zurück. An Stelle der Leibesübungen trat später Musik und Tanz. Dies Spiel wurde in Regensburg, wo es 1426 zum ersten Mal erwähnt ist, 1554 verboten, fünf Jahre später jedoch das Verbot aufgehoben, Musik und Tanz mußten aber wegbleiben, und die Mädchen wurden von den Knaben getrennt; auch fand es nicht mehr im Wald, sondern im Stadtgraben und von verschiedenen Schulen an verschiedenen Tagen statt. Es erhielt sich hier bis in unser Jahrhundert herein, später hieß es „das Vacatum", wahrscheinlich weil die eigentliche Bedeutung des Wortes Virgatum geschwunden war." Ist nun gegenwärtig auch, wenn auch nicht der Aufzug und Umzug, so doch der damit einst verbundene einfache Ringeltanz fast überall in der Welt der Großen den feineren oder gröberen Tanzformen unserer Zeit gewichen, so ist es doch erfreulich, ihn allerwärts als natürlichen Ausdruck frohen Triebes zu geordneter Geselligkeit im Menschentum in Begleitung mannigfacher (oft uralter) Spiellieder noch bei der Jugend zu finden, für welche ja das Einfache seine Bedeutung in Ewigkeit behält.

Ringelreigen.

a) Als Aufforderung zum Spiele singen z. B. die Kinder in unserem Vogtlande gern:
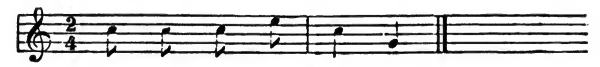


2. Immer rund im frohen Kreise, singet laut und singet leise;
wenn sich alle singend dreh'n, das ist lustig, das ist schön!

Die Kinder bilden eine Kreisreihe, reichen sich die Hände und bewegen sich singend nach dem Takte des Liedchens auf der Kreisbahn herum. Bei den Worten: „Das ist lustig rc."

bleiben sie stehen, geben die Handfassung auf und klatschen, ebenfalls nach dem Takte des Liedchens, in die Hände.

b) Auch bewegen sich die Kleinen in der Kreisbahn herum und sitzen nieder nach dem uralten Liedchen:



Ring = le, Ring = le, Rei = he!
Sind der Kinder dreie,
sitzen auf dem Hollerbusch,
schreien alle husch, husch, husch!
(„Wunderhorn" III, 86.)

Oder die Kinder singen:

„Es sitzt eine Frau im Ringelein
mit sieben kleinen Kinderlein.
Was essen's gerne? Fischelein!
Was trinken's gerne? Roten Wein!
Setzt euch nieder!
(Jean Paul Friedr. Richter: „Flegeljahre".)

c) Das in der Mitte (im Straßengraben 2c.) kauernde Nixchen ergreift seinen Liebling:

„Nix in der Grube,
bist ein böser Bube,
wasch' dir deine Beinchen
mit ziegelroten Steinchen;
Nix, greif zu!"

d) Sie bauen mit ihren Kleidchen Kessel nach dem Liedchen:

„Baue, baue Kessel,
morgen trag'n wir Wasser ein,
fliegt 'ne weiße Taube h'nein,
fällt der ganze Kessel ein!"

e) Es dreht sich zunächst nur ein Kind im Kreis um, so daß es den übrigen den Rücken zukehrt, dann das andere u. s. f.:

„Ringle, Ringle, Rosenkranz,
wir treten auf die Gerte (Kette),
die Gerte lebet (die Kette klinget) sieben Jahr,
klar, klar, wie ein Haar,
sieben Jahr sind um und um,
Jungfer N. N. dreht sich um.
Weil sie sich hat umgedreht,
hat ihr Schatz ihr 'n Kranz beschert
und eine goldene Kette."

Dies Spiel heißt auch „Florian“, die Kinder beginnen den Spielspruch mit den Worten:

„Florian, Florian
hat gelegen sieben Jahr,
sieben Jahre sind u. s. w.“

f) Die Kinder bewegen sich in der Kreisbahn, während eins von ihnen in der Mitte ist, sich nach folgendem Liedchen einen Spielgenossen heraussucht und mit ihm im Kreise tanzt:

„Hat mich das Glück geführt in diese Reihe,
so wird die Kompagnie mir es verzeihe,
daß ich so glücklich bin; es kann nicht fehlen,
wer mir die (der) liebste ist, die (den) werd' ich wählen.“

g) Ein Kind verneigt sich nach dem Gesang:

„Lange, lange Reige,
zwanzig ist 'ne Steige,
dreißig ist ein Rosenkranz,
vierzig ist ein Kindertanz,
ein Jungfernkranz
Jungfer (oder N. N.) muß sich neigen.“

h) Je 2 Kinder gehen mit verschränkten (kreuzweise gefaßten) Armen in der Kreisbahn, drehen sich schließlich durch einen Zug der Hände in die entgegengesetzte Richtung, um dann weiter zu gehen, und singen dazu:

„Komm', wir wollen wandern
von einer Stadt zur andern;
ri ra rutsch,
wir fahren in der Kutsch'!“

Simrock bezeichnet es in seinem „Deutschen Kinderbuche“ mit „Petrus und Pilatus“.

„Der Hollerbusch (Hollabusch)“ erinnert an die Göttin Holda, die noch heutzutage unter dem Namen Frau Holle als Schneespenderin im Volksmunde fortlebt: wenn es schneit, schüttelt bekanntlich Frau Holle ihre Betten auf. Die anderen Spiele, welche mit den Worten: „Ringel, Ringel, Rosenkranz“ ꝛc. beginnen, sind ursprünglich Chorreigen, welche beim Frühlingsanfange gesungen wurden. Die 7 Jahre sind die 7 Wintermonate, der Schatz ist der Frühling, welcher der Erde Blumenkränze oder Gerten, d. h. die frühgrünenden Weidenzweige, als Brautgeschenk darbietet. („Kinderlieder und Kinderspiele aus dem Vogtlande“ von Dr. H. Dunger. Plauen 1874. F. E. Neupert.)

† Des Königs Töchterlein. („Das Türmlein.“)

Ein Mädchen knieet oder kauert nieder, während die anderen den unteren Rand seines Oberkleides mit beiden Händen erfassen,

letzteres hochheben und einen Kreis, eine Mauer, um die „Königstochter“ bilden. Nur eine geht um den Kreis herum und singt entweder:

„Kling, klang, Gloria,
wer sitzt in diesem Turme da?“, oder:

„Ringel, Ringel, Thale ringen:
Wer sitzt in diesem Turme drinnen?“ (bei Simrock), oder:

„Wer sitzt in diesem Kämmerlein?
Des Königs, Königs Töchterlein!
Was ißt sie gern, was trinkt sie gern?
Zucker und süße Mandelkern'!
Wir wollen sie beschauen, berauhen
und einen Stein abhauen!“

Bei den letzten Worten schlägt sie auf die Hand einer im Kreise Stehenden, zum Zeichen, daß diese nur noch mit einer Hand das Kleid (den Turm) der Königstochter halten soll. Sind auf diese Weise nach und nach alle Hände frei geworden — sobald nämlich auch die andere Hand bei dem nächsten Rundgange der Singenden einen Schlag erhält, legt die betreffende Gespielin den Teil des Kleides, den sie festhielt, über den Kopf der Königstochter hinweg und zieht, selbst mitsingend, der Singenden nach — ist ebenso nach und nach das Kleid über dem Kopfe der Knieenden gänzlich zusammengeschlagen worden, so sucht sich letztere zu befreien, indem sie das Kleid zurückschlägt. Die Gespielinnen fliehen unterdessen, und sie sucht eine von ihnen zu erhaschen, die nun, wenn es gelingt, die gefangene (oder sich im Turme verbergende) Königstochter wird. — Sind der Gespielinnen viele, so mögen sich immer je 6 zu einer Gespielschaft vereinigen. Müllenhoff giebt in seinen „Schleswig-Holsteinschen Sagen“ S. 391 das entsprechende Kindermärchen hierzu.

† Der lustige Springer.

Die Mädchen gehen Hand in Hand in der Kreisbahn, dabei sprechend oder singend: Wir wandern, wir wandern auf unsrer grünen Au'! Dann springt ein bezeichnetes oder erwähltes Mädchen in die Mitte; die anderen bleiben stehen und bezeichnen mit folgenden Worten die Thätigkeiten, die das alleinstehende Mädchen auszuführen hat: Kommt ein lust'ger Springer herein, schüttelt mit dem Kopf, rüttelt mit dem Rock, stampft mit dem Fuß, macht einen Sprung! Darnach fordert dieses eine

Mädchen ein anderes zum Tanz auf: Komm', wir wollen tanzen geh'n, tanzen geh'n, die andern müssen stille steh'n! womit der Tanz des betreffenden Paares sein Ende erreicht hat. Im neuen Spiele springt das zum Tanz aufgeforderte Mädchen in die Kreismitte.

Der Herr von Ninive.

(„Es kommt ein Herr mit einem Pantoffel" in der Schweiz.)

Ein Kind (der „Herr von Ninive") steht gerade mitten vor drei oder mehr Gespielen, welche sich die Hände gegeben haben, geht 3 Schritt vorwärts auf sie zu, darauf 3 Schritt rückwärts, und spricht dazu: „Es kommt ein Herr von Ninive, juchheisa vivilade!" Hierauf gehen jene mit 3 Schritten auf den am Ort bleibenden Herrn von Ninive zu und wieder zurück, sprechen aber: „Was will der Herr von Ninive? Juchheisa vivilade!" Antw.: „Er will die jüngste Tochter haben, juchheisa ꝛc." — Fr.: „Was will er mit der Tochter machen? Juchheisa ꝛc." — Antw.: „Er will ihr einen Namen geben, juchheisa ꝛc." — Fr.: „Was soll das für ein Name sein? Juchheisa ꝛc." — „Gretchen Klemm (oder sonst ein Kind ist von dem Herrn zu nennen), das soll der Name sein, juchheisa ꝛc." Bei allen Fragen gehen die Angeredeten vor- und rückwärts, bei allen Antworten der Herr von Ninive. Bei dem schließlichen Ausrufe eines Namens tritt das bezeichnete Kind aus, geht zum Herrn von Ninive, reicht ihm die Hand, und zusammen setzen sie das Spiel also fort: Es kommen zwei Herren von Ninive, juchheisa ꝛc. ꝛc., bis schließlich nur noch ein Kind übrig ist, das in die Mitte tritt und von den anderen schnell umringt und mit den Worten: „Juchheisa vivilade" („Schachtelhanne" im Vogtland) umkreist, im neuen Spiel aber Herr von Ninive wird. — Eine starke Spielgesellschaft mag mehrere Abteilungen bilden, welche alle dieses Spiel gleichzeitig vornehmen.

Bei Simrock lautet der betreffende Kinderspruch:

Hier kommen die Herren aus Nonnefei, Heiza fi Pilatus.
„Was wollen die Herren aus Nonnefei? Heiza ꝛc."
Sie wollen die jüngste Tochter haben. Heiza ꝛc.
„Was wollen sie mit der Tochter thun? Heiza ꝛc."
Sie wollen sie in ein Kloster thun. Heiza ꝛc.
„Was soll sie in dem Kloster thun? Heiza ꝛc."
Sie soll da Priorin werden. Heiza ꝛc.
„Hier bringen wir unser jüngstes Kind. Heiza ꝛc."

Bei Wöste („Westfäl. Volksüberlieferungen") u. a. kommen die Brautwerber mit dem Pantoffel (d. i. Brautschuh) aus Nonasi und Ninase, und Rochholz erzählt S. 381: „Bis in die neueste Zeit galt dieser getretene Tanz auf den Färöern bei dem ganzen Volk. Männer und Frauen bildeten eine einzige lange Reihe, blieben dann, sich hin- und herbiegend, eine kurze Weile stehen und thaten wieder drei Schritte zurück. Die ganze Reihe sang dazu Lieder. Selbst die älteren Geistlichen haben noch im Anfange dieses Jahrhunderts in ihrer Amtstracht mitgetanzt." Jul. Schaller fügt in seinem Buche „Das Spiel und die Spiele" S. 217 noch hinzu, daß zu diesem Tanze sogar geistliche Lieder gesungen wurden.

Der Gänsedieb.

Einer der Gesellschaft steht in der Kreismitte und ist Gänsedieb. Hand in Hand gehen oder hüpfen die anderen im Kreis um den Gänsedieb herum und singen (nach der Melodie: Wenn die Kinder artig sind u. s. w. Vergleiche das betreffende Spiel S. 251):

Wer die Gans gestohlen hat, der ist ein Dieb. :|:
Wer mir sie aber wiedergiebt, den hab' ich lieb;
:|: Dort steht der Gänsedieb! :|:

Sobald das Wort „lieb" ertönt, erfaßt der Dieb ein „Gänschen", um sich mit ihm wiederholt an Ort zu drehen, ebenso paaren (zweien) sich rasch die übrigen, zeigen auf den übriggebliebenen und schnell in die Mitte tretenden Mitspieler, tanzen aber dabei ebenfalls an Ort herum und singen dazu (etwa viermal) die Worte: „Dort steht 2c." Die Zahl der Beteiligten muß eine ungerade sein. — Bei Simrock ist dieses Spiel ein Blindlingsspiel.
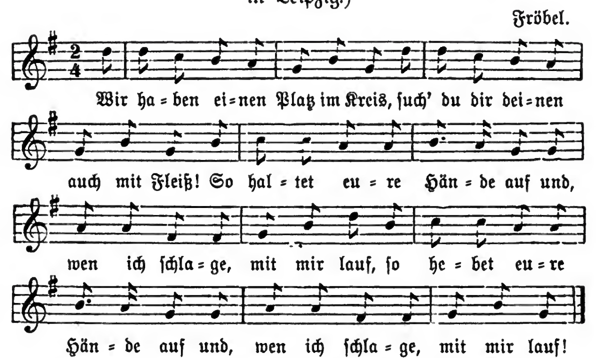
† Die Raubbiene.

Ein sitzendes Mädchen ist die Raubbiene. Die anderen kommen als Tauben aus der Ferne mit Flügelschlage der Arme, ketten den Reigen um die Biene und singen: „Wir Tauben, wir kommen geflogen." Die Biene antwortet: „Woher kommt ihr gezogen? Nehmt euch in acht, Raubbiene wacht", erhebt sich und sucht eine der davonfliegenden gescheuchten Tauben zu erhaschen. (Nach Handelmann, „Volks- und Kinderspiele der Herzogtümer Schleswig-Holstein und Lauenburg". Kiel. 1862.)

Ringschlagen.

(„Kreislaufen“, „Kreisschlagen“, „Komm mit“, „Guten Morgen, Herr Fischer!“ in Königsberg. „Wie steht's, wie geht's?“ in Leipzig.)

Fröbel.



Die Gespielschaft bildet Hand in Hand einen Kreis. Einer läuft außer dem Kreis, z. B. rechts herum, und giebt irgend einem anderen vielleicht mit der Aufforderung „Komm mit!“ oder: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ einen leichten Schlag. Dieser hat nun in derselben Richtung, besser in der entgegengesetzten, ebenfalls außen um den „Ring“ herumzulaufen, während der Platz, auf dem er stand, frei bleibt, um von demjenigen eingenommen zu werden, welcher zuerst auf demselben ankommt, also am schnellsten den „Ring“ umlaufen hat. Der Zuspätkommende hat hierauf durch einen leichten Schlag einen anderen zum „Mitkommen“ aufzufordern u. s. f. — Sobald die beiden Laufenden sich in ihren Kreisbahnen begegnen, können sie auch den Lauf unterbrechen, indem sie sich die Hände geben oder 3 Knixe voreinander machen, oder schnell gegenseitig die Schultern fassen und dreimal an Ort hüpfen, wobei sie wohl auch sprechen: „Wie steht's, wie geht's?“ oder Hand in Hand miteinander kreisen und dann wieder ihrem Ziele zueilen. Diese Unterbrechung des Umlaufs hat die Bedeutung eines Mittels, dem Zusammenstoßen der Laufenden vorzubeugen. Auf jeden Fall müssen die Kinder daran gewöhnt werden, sich stets rechts

auszuweichen. — Es wird dieses Spiel auch bei einer großen Anzahl in 2 Kreisen, einem kleineren in einem größeren, und so ausgeführt, daß die Laufenden, statt die Kreisbahn zu verfolgen, sich zwischen den Stehenden durchschlängeln, welche ihre Hände zusammen heben und so für jene Thore bilden. — Nach dem englischen „Buche des Knaben“ schlägt der Schlagende einen der anderen mit dem Plumpsack und läßt diesen dann niederfallen, der Geschlagene hebt ihn schnell auf, um damit jenen zu verfolgen. — In der französischen Übersetzung des erwähnten Buches („Manuel des jeunes gens ou jeux et récréations etc.“ von Paul Vergnaud. 2 Teile. Paris. 1831) heißt das Spiel daher pendre le mouchoir, d. i.: „Einem das Taschentuch Anhängen.“ — Anderwärts geschieht das Verfolgen nicht lediglich um die Mitspieler herum, sondern nach ganz beliebigen Richtungen hin, und schließlich wird der Gefangene in den Kreis zurückgeführt.

Bei den Weid- und Alpstubenten (Hirtenfesten) im Appenzellerlande machten die Erwachsenen eine Reihe von Gesellschaftsspielen; darunter gehörte auch der Ring. Man schloß einen Kreis, eine Person ging um ihn herum und bezeichnete jemand durch einen Schlag zur Verfolgung. Nun rannten beide über Stock und Stein, Weid und Wald; unermüdlich suchte der Herausgeforderte den neckenden Herausforderer gefangen auf den Ringplatz zurückzuführen. Geiger und Brettschläger lockten Hunderte von Tänzern auf den Platz. Oder es entfernten sich 2 Personen beiderlei Geschlechts vom Ring, verabredeten sich heimlich, welches Paar sie zusammenbringen wollten, und vereinigten es dann bei ihrer Zurückkunft, und so fing man dann aufs Neue an, oder man fuhr fort, bis alle gepaart waren. (Siehe Rochholz, S. 417.)

Katze und Maus.

Die Gespielen bilden mit Händefassen (das Gesicht nach innen) einen lockeren Ring. Ein Kind — das Kätzchen — steht außerhalb, ein anderes — das Mäuschen — innerhalb des Kreises. Jenes spricht: „Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus!“ Dieses: „Nein, ich komme nicht hinaus!“ Jenes: „Kratz' ich dich ins Äugelein!“ „Fahr ich in das Loch hinein.“ Das fortlaufende Mäuschen wird hierauf von der Katze gehascht. Dieser wird entweder der Eintritt in den Kreis, sowie der Austritt aus diesem, sobald nämlich das Mäuschen in Gefahr ist, durch das Senken der Arme (bei gefaßten Händen) erschwert oder verwehrt, während das Mäuschen überall durchgelassen werden muß, oder es werden der Katze nur gewisse Pforten offen gehalten, denn

sie kann ja nicht durch jedes Mauseloch schlüpfen. Ist die Maus gefangen, oder ist der Katze dies nach einiger Zeit nicht gelungen, so treten zwei andere, die nächstfolgenden oder die, bei welchen das Kätzchen zuletzt durchhuschte, als Katze und Maus auf. — Während des Haschens singen die übrigen etwa auch folgendes Liedchen (Melodie s. S. 236):

Mäuschen, laß dich nicht erwischen,
husch nur unter Bänk' und Tischen!
Husch, husch, husch! Husch, husch, husch!
Mäuschen, Mäuschen, husch, husch, husch!

wobei sie an Ort bleiben oder auch, seitwärts gehend, sich fortbewegen können. Dieses Fortbewegen geschieht namentlich auch dann, wenn ein kleiner Kreis von Gespielen sich in einem größeren befindet, so daß z. B. jener links, dieser rechts im Kreise geht, wodurch allerdings das Haschen bedeutend erschwert wird. — Ist es eine schnelle Katze, so kann man ihr auch 2 Mäuse zu haschen geben; es können aber auch 2 Katzen ein listiges Mäuschen fangen.

Was machst du in meinem Garten?

(„Vetter Lukas"; „Gärtner und Fuchs"; „Biberli — d. i. Pfefferkuchen — essa" bei Rochholz.)

Es unterscheidet sich dieses Spiel vom vorigen dadurch, daß der Besitzer dem Dieb (der Gärtner dem Fuchs) auf seinem Wege stets nachzulaufen hat, wobei die gefaßten Hände der Ringreihe zu heben sind. Der Besitzer (Gärtner) fragt: „Was machst du in meinem Garten?" Dieb (Fuchs): „Äpfel (Weintrauben ꝛc.) Essen!" Jener: „Wer hat dir das erlaubt?" Dieser: „Niemand!" —, worauf die Flucht beginnt. Das Spiel hört auf, sobald der Dieb gefangen ist, oder sobald der Besitzer den Weg des Diebes verfehlt, also einmal durch ein anderes Thor huscht, als zuvor der Dieb. — In ruhigerer Art wird das Spiel „Im verbotenen Garten" gespielt. Sämtliche Kinder verfolgen von einem Ende des Hausgartens ab nach ihrem Belieben die Wege zwischen den Beeten oder im Obsthaine zwischen den Bäumen. Der Gärtner geht ihnen vom anderen Ende entgegen und strebt danach, einem der Übelthäter in der Mitte eines Weges zu begegnen, wo kein Seitenweg ein Ausweichen zuläßt. Da keinem umzukehren erlaubt ist, so sind

die Begegnenden seine Gefangenen, später seine Gärtnergehilfen, die gleich ihm die Eindringlinge in sein Gehege nicht, wie bei dem vorstehenden Spiel, verfolgen, sondern beschleichen. — Wer es nicht zu langweilig findet, kann es anordnen, daß sich zwei Gespielen, Hund und Wolf, zwischen den in geöffneten Reihen und Rotten festgestellten Kameraden, ohne je rückwärts zu gehen, finden oder meiden sollen.

Kranzspiel.

Es wird z. B. mit dem Schäfflertanz in München in Verbindung gebracht. Die Kinder bilden einen Kreis und fassen statt der Hände die Enden bogenförmig gehaltener Zweige (Rohre), und zwar so, daß jedes zu seiner Linken einen bekränzten (mit Laubgewinden oder mit Papier umwickelten) Reifen und zur Rechten einen leeren Reifen hat, wobei zugleich erreicht wird, daß immer ein bekränzter Reifen mit einem unbekränzten abwechselt. Der Verfolgte steht inmitten des Kreises, der Verfolger außerhalb desselben. Sobald dieser jenen mit dem Plumpsacke verfolgt, darf er nur durch einen bekränzten Bogen in den Kreis und durch einen leeren wieder hinaus; bei dem Verfolgten ist es umgekehrt. Vor der Verfolgung tanzen alle einmal in die Runde. Wer von beiden durch einen falschen Bogen läuft, zahlt ein Pfand; desgleichen auch das diesen falschen Bogen haltende Paar, weil es ihn nicht gesenkt, also das Durchlaufen nicht verhindert hat. Über einen Bogen hinwegzuspringen, gilt nicht. Erhält der Verfolgte einen Plumpsack, so treten beide an deren Stelle ein, durch deren Bogen der Verfolger zuletzt sprang, und diese lösen sie ab.

Der Plumpsack geht um.

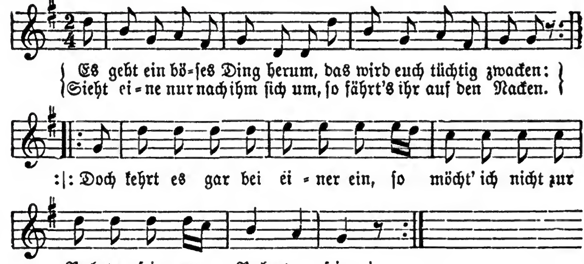
(„Der Lunzi chunt“, d. i. „kommt“ in der Schweiz; „Hund und Schafe“; „Hühnchen hat gelegt“; „cop, cop, heeft ghelecht“ in Holland; „stootballen“ in Brabant; „Gurtulli, trag' ich dich“ in den Glossen des Klosters Reichenau aus dem 13. Jahrhundert.)

Die Gespielen stehen wie vorhin, aber einer am anderen, die Gesichter der Kreismitte zugewendet und die Hände auf den Rücken gelegt. Einer, Namens A, geht oder läuft, mit dem zusammengedrehten Taschentuche bewaffnet, um den Kreis herum und ruft: „Der Plumpsack geht 'rum, seht euch nicht um!“ oder

„Eidideleidum, ein Knötel geht 'rum, wer sich umsieht, wird ein' Klapps bekumm'!", oder in derberer Weise: „Eidideleidum, ein Knötel geht 'rum, es tanzt euch auf dem „Buckel" 'rum, es wird euch schlagen lahm und krumm!" oder:

„Der Lunzi kommt, der Lunzi kommt
mit seinen langen Füßen;
ist sieben Jahr im Himmel gewest,
hat wieder abe müssen.

Oder es singen z. B. die Mädchen:



Er kann ein-, zwei-, dreimal herumgehen, das ist willkürlich. Wer sich umsieht, bekommt von ihm einen Schlag mit dem Tuch. Unter dem Gesange giebt er unvermerkt irgend einem Gliede des Kreises, Namens B, den Plumpsack (im Appenzeller Lande das „Nasafatzli") in die Hand und läuft noch einmal um den Kreis herum, bis er wieder an B kommt, um sich an dessen Platz zu stellen. In diesem Augenblicke fängt B an, seinen rechten Nachbar C mit dem Tuche zu verfolgen und unter Schlägen um den Kreis herumzujagen, bis C wieder an seinen Platz gelangt, und das zur Strafe, weil er das Abgeben des Plumpsackes nicht bemerkt hat. Nun fängt B den Gesang und den Umlauf um den Kreis wieder von Neuem an und macht es, wie zuvor A. Jeder muß bei dem lustigen Spiel, das beständig Lachen erregt, auf seiner Hut sein, genau die Bewegungen des Herumgehenden und aller übrigen beobachten, um daraus zu schließen, wo das Tuch abgegeben sei. Merkt er, daß es sein Nachbar linker Hand hat, so muß er schnell von seiner Stelle aus einmal um den Kreis rund herumlaufen, bis

er wieder an seinem Platz ankommt, um den Schlägen zu entgehen. Oft versieht er dies und erhält dann die Bezahlung; oft täuscht er sich, läuft ohne Ursache und erregt Gelächter in der Gesellschaft.

Die ursprüngliche Einrichtung dieses sehr alten Spieles ist etwas abgehend, ich muß sie als Abänderung angeben.

Die Personen des Kreises saßen alle am Boden oder standen. A ließ einen Strick, indem er singend um den Kreis herumging, so heimlich als möglich hinter dem Rücken eines anderen, Namens B, fallen und lief nochmals um den Kreis bis an B. Hatte dieser den Strick nicht hinter sich bemerkt und ihn folglich liegen lassen, so nahm ihn A wieder auf, jagte den aufspringenden B damit um den Kreis herum bis wieder an seinen Platz, und dann fuhr A weiter fort, wie vorhin. Merkte es aber B, wenn der Strick fiel, so sprang er schleunig auf und jagte den A um den Kreis. — In ähnlicher Weise spielen die Kinder noch heute, indem das herumgehende spricht:

„Die Gans, die Gans, die legt das Ei,
und wenn es fällt, so fällt's entzwei!"

und danach das Tuch hinter einem niederfallen läßt. Merkt es dieser, dreht er sich also um, und findet er das Tuch hinter sich liegend, so übernimmt er das Herumgehen und jener tritt an seinen Platz. Dreht sich aber einer um in dem Glauben, das Tuch liege hinter ihm, was doch gar nicht der Fall ist, so bekommt er einen Plumpsackschlag.

So war das Spiel bei den Griechen unter dem Namen Schoinofilinda üblich. Eine kurze Beschreibung findet man davon bei Pollux IX, 115. — Bei Amos Comenius (Orbis pictus, Bild 37) wird das Spiel „Schuchs" genannt. — Campe erzählt in seinem „Revisionswerke" Bd. 8, S. 380, daß im Braunschweigischen Weserdistrikte dieses Spiel bei den Landleuten üblich sei. Der Herumgehende murmele dabei die Worte her: „Sieh dich nicht um, es kommt der Wolf!" Wer sich umsehe, bekomme einen Schlag mit dem Plumpsack; wer den niederfallenden Plumpsack nicht bemerkt habe, müsse einmal um den Kreis herumlaufen, wobei ihm jeder einen Schlag zu versetzen suche. — In der Schweiz ist der „Lunzi" ein Ball an einem Faden, das Spiel also ein Ballspiel; ebenso in den Niederlanden, wie die obigen Namen andeuten.

Das Plumpsack-Verstecken.

Die Gesellschaft von unbestimmter Personenzahl, je größer, je besser, setzt sich in eine Reihe, Stuhl dicht an Stuhl, oder, was besser, sie bildet stehend einen Kreis oder einen Halbkreis.

Jeder hält seine Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft, den hin und her laufenden Plumpsack damit zu fassen und weiter zu geben. Ein einziger, der anfangs durchs Los dazu gewählt wird, ist Sucher und wirft der Gesellschaft den Plumpsack zu, womit das Spiel seinen Anfang nimmt. Man nimmt ihn sogleich hinter den Rücken und läßt ihn hier reihum gehen, bald hier bald dort hin, aus einer Hand in die andere, so wie es die Nachforschungen des Suchers notwendig machen, sucht ihn bald von dieser, bald von jener Stelle zu entfernen, damit er ihn nicht erhasche.

Die Rolle des Suchers ist schwieriger, als man glaubt. Da steht er vor der lachenden Menge, schleicht hin und her, paßt genau auf, wo das Tuch sei, merkt auf jede Bewegung der Gesellschafter, welche ihm dies verraten kann. Er fährt schleunig nach der Stelle, wo er es zu bemerken glaubt, durchsucht mit seinen Händen bald hier bald dort die Räume hinter den Rücken und die Hände der Spieler, wird aber nicht nur zwanzigmal getäuscht, weil jeder das Tuch schnell weiter giebt, wenn sich der Sucher ihm naht, sondern erhält noch dazu bald rechts bald links einen derben Schlag mit dem Tuch; denn jeder, der das Tuch in den Händen hat, während der Sucher bei irgend einem anderen in der Nachbarschaft darnach sucht, hat das Recht, ihm einen Schlag zu geben, nur muß er dies sehr schnell thun und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen; denn wenn es der Sucher erhascht, so muß der Schläger Sucher werden. — Gesetze bei diesem Spiele sind etwa diese: 1) Niemand darf, um zu schlagen, von seiner Stelle gehen. 2) In wessen Händen oder Kleidern oder unter wessen Sitze der Sucher das Tuch findet, der wird Sucher.

Es giebt dieses Spiel viel Bewegung, wenn es nur etwas eifrig wird. Es erfordert Aufmerksamkeit, Schnelligkeit der Hände, und von seiten des Suchers Beobachtungsgeist. Die Schläge fallen oft etwas derb aus und sind zur Abhärtung nicht ganz undienlich.

Ein Plumpsackverstecken anderer Art, das allerdings kein Ringelspiel ist, sei gleich hier mit genannt:

Das Häschen ist gebraten.

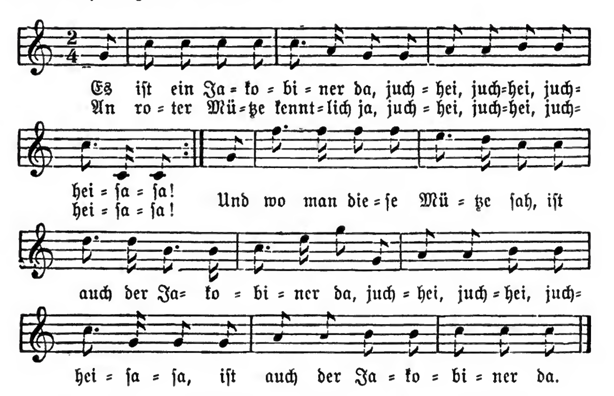
(„Es brändelt“; „Knittelverbergi's“ in der Schweiz.)

Der Plumpsack wird von einem am Rand einer Hecke versteckt, so zwar, daß es keiner der anderen Gespielen sieht. Der Versteckende kehrt zurück und spricht: „Das Häschen ist gebraten!“

Die anderen antworten: „In welchem Bezirk?“ Jener: „Im ersten (zweiten) Bezirk!“ (Es ist nämlich zuvor die Hecke in bestimmte Bezirke eingeteilt worden.) Diese: „Wie hoch?“ Jener: „Im ersten (dritten 2c.) Geschoß!“ Jetzt beginnt das Suchen. Wer den Plumpsack findet, verbirgt ihn schnell bei sich, bis er recht vielen Suchern nahe ist, und nun treibt er diese plumpsackend bis zur Freistätte zurück, versteckt auch nun selbst den Plumpsack. — Man pflegt auch — nach dem „Buche des Knaben“ — die Sucher durch Zurufe zu ermuntern, wie z. B., daß sie „sich brennen, oder daß sie „frieren“, je nachdem sie sich dem Plumpsacke nähern oder sich von ihm entfernen; oder „'s fängt an zu brennen, zu frieren, es brändelt, s'ist warm, tüchtig heiß, s'ist lau, du bist in den Eisbergen 2c.“

Jakobiner.

Die Gesellschaft bildet sitzend oder stehend einen weitgeöffneten Kreis, so daß die einzelnen sich kaum mit den Händen erreichen können. In der Mitte ist eine Stange (ein Baum 2c.), daran hängt eine womöglich rote Mütze. Von Hand zu Hand wandert sehr schnell ein Plumpsack, und dazu wird gesungen etwa nach folgender Melodie:



Der, in dessen Händen der Plumpsack während des Singens der letzten Silbe ist, wird Jakobiner. Er steht schnell auf, holt

sich die Mütze und setzt sie auf. Unterdessen fliehen die anderen zu einem bestimmten Mal. Der Jakobiner jagt ihnen nach, und wen er noch vor dem Ziel erhascht (oder wer bei der Rückkehr keinen Platz im Kreise findet), dem übergiebt er den Plumpsack, dem setzt er die Mütze auf, der löst ihn ab und kann unter Umständen noch einen anderen erhaschen, von dem er auch wieder abgelöst wird. Ist das Ziel erreicht, so kehren alle zurück, der Jakobiner stellt sich in die Mitte, und der, bei welchem im neuen Spiele der Plumpsack verweilt, holt abermals die Mütze, die der vorige Jakobiner vor seiner Flucht schnell an den Baum gehängt hat, und eilt als neuer Jakobiner den Fliehenden nach. Erhascht er keinen, so bleibt er Jakobiner.

Jäger und Hühnchen.

Die Gespielen bilden einen lockeren Kreis. Der Außenstehende, der „Jäger“, nimmt ein zusammengebundenes Taschentuch (den Plumpsack, der hier als abzuschießender Pfeil gedacht wird; es kann an seine Stelle auch ein Ball treten) in die Hand und geht um den Kreis herum. Jetzt schießt der Jäger nach irgend einem, wirft ihm also den Plumpsack zu und spricht: „Ich schieß' ein Hühnchen in dem Wald!“ Das getroffene Hühnchen flieht und versteckt sich in einiger Entfernung vom Jäger hinter einem „Busch“, d. i. hinter einem anderen. Der Jäger spricht: „Jetzt hab' ich es verloren!“, läuft um den Kreis herum, das Hühnchen zu suchen, und sobald er es erblickt, ruft er: „Jetzt hab' ich es gefunden!“, worauf das Hühnchen davoneilt, im Zickzack oder vor- oder rückwärts läuft, hier oder dort die Kreisreihe durchbricht und so lange vom Jäger verfolgt wird, bis er es mit den Worten: „Und fang' mein flücht'ges Hühnchen!“ erhascht.

G. Nachahmungsspiele.

Auch diese Spiele trennen sich nicht streng von den vorigen, wie überhaupt die strenge Scheidung der Spiele nach bestimmten Gesichtspunkten eine geradezu unmögliche ist. Man kann immer nur fragen: „Welche Thätigkeit steht bei diesem Spiel im Vordergrund?“ Und nach der Antwort hierauf hat die Einteilung zu erfolgen, während alle anderen Gesichtspunkte unbeachtet bleiben müssen. So ist z. B. auch das Spiel „Katze und Maus“ ein Nachahmungsspiel, die „Wassermühle“ ein Ringelspiel; dennoch ist dieses nicht dorthin, und jenes nicht hierher zu bringen, weil dort die Nachahmung und hier das Stehen im Ring etwas Nebensächliches ist.

Adam hatte sieben Söhne.

(„Mufti“; „Simon sagt's“ in England.)

Die Gespielen tanzen mit gefaßten Händen die Runde und singen dabei:
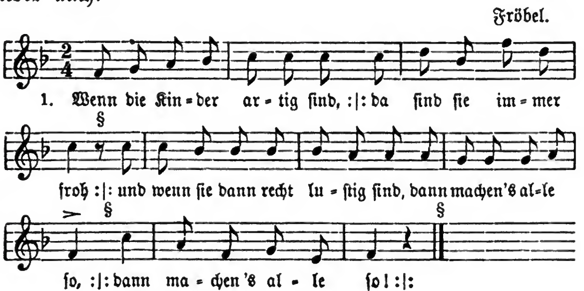
„Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.
Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich ins Angesicht
und machten's alle so!“

Bei den letzten Worten bleiben alle plötzlich stehen; ein in der Kreismitte stehender „geweckter“ Spielgenosse giebt durch Vormachen irgend eine Bewegung an, z. B. das Handklappen, Drehen, Rumpfbeugen, Armheben, Sägen, Waschen, Geigen, Niesen, Husten, Lachen, Weinen 2c., die bei der Wiederholung jener Worte von allen nachgeahmt wird.

Nach diesem Liedchen, welches sich schon bei Fischart findet, tanzen die Echternacher bei ihrer Springprozession zum Gedächtnis der vom St. Vitus abgewendeten Veitstanzepidemie. Im Jahre 1845 beteiligten sich hieran 13000 Menschen, im Jahre 1852 immer noch 8100. Die „Allg. Augsburger Zeitung“ vom Jahre 1852 berichtet hierüber: „Männer, Weiber und Kinder sprangen 3 Schritte vorwärts und je 2 Schritte rückwärts, ohne Pause, ohne Rast, daß ihnen der Schweiß von der Stirne rollte.“ Bei diesem Feste der „springenden Heiligen“ zum Grabe des heiligen Willibrod verbinden sich die Gläubigen durch angefaßte Tücher zu Reihen von 3 bis 4 Personen. Ursprünglich sollte dadurch der Wiederkehr einer im Jahre 1374 herrschenden Viehseuche vorgebeugt werden; jetzt gilt es als Mittel gegen Veitstanz und Epilepsie!

Die Kinder singen bei ihrem Spiele statt des vorigen Liedes auch:

Fröbel.



2. Wenn die Kinder garstig sind, da sind sie nimmer froh,
und wenn sie dann recht traurig sind, :|: da machen's alle so! :|:

Bei dem Singen der 2. Strophe bedecken die Kinder mit beiden Händen ihre Augen, als ob sie weinten. — Oder sie singen:

„Im Sommer, im Sommer,
da ist die schönste Zeit,
da freuen, da freuen
sich alle jungen Leut'
und, wer in diesem Kreise ist,
der macht es so, wie ich."

Soll die Thätigkeit vorüber sein, so hebt das Kind in der Mitte an zu singen, z. B.:

„Das Stricken, das Stricken,
das will mir gar nicht geh'n,
d'rum muß ich, d'rum muß ich,
mich dreimal um mich dreh'n!"
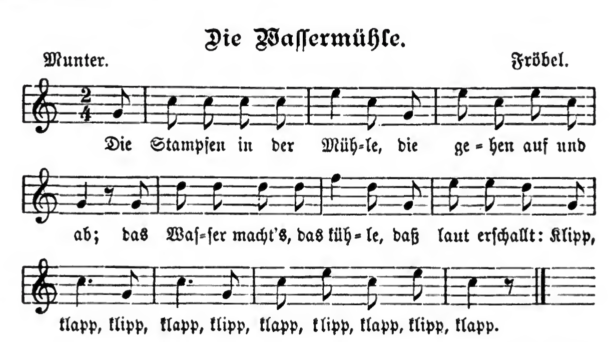
was alle mitthun, und worauf das Spiel von Neuem beginnt. Oder:

„Vier Gänse saßen
im Haferstroh.
:|: Sie saßen und fraßen,
und machten's alle so!" :|:

Jedes andere weltliche Lied ist jedoch hierzu auch verwendbar.

Nach einer anderen Spielart ist es dem Vorsänger gestattet, mitten im Gesang aufzuhören. Alle anderen müssen sofort auch schweigen. Wer nur eine Silbe weitersingt, bekommt oder zahlt eine Strafe.

Die Wassermühle.
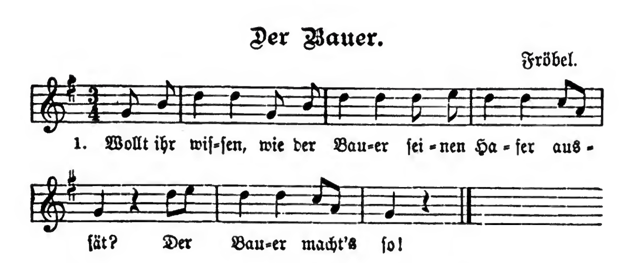


Wie vorhin, nur geschieht das Gehen hier mit Stampfen. Bei den Worten: Klipp, klapp, 2c. klatschen die Kinder nach

dem Takt in die Hände. Die Bewegung im Kreise geschieht nach der r. Seite hin, ein andermal nach der l. Bei öfterer Wiederholung des Liedchens mag auch ein immer rascheres Zeitmaß eintreten. Ebenso kann ein kleinerer Kreis in einem größeren sich gleichzeitig seitwärts l. (r.) fortbewegen.

Der Bauer.
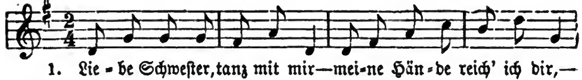
Fröbel.

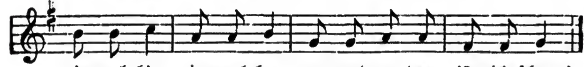


In den folgenden Strophen singen die Kinder statt „aussät": „abmäht, ausdrischt, aussiebt, einsackt, verkauft?", in einer siebenten: „wie der Bauer nach der Arbeit sich freut?", in einer achten: „wie der Bauer nach der Arbeit ausruht?" — Bei „der Bauer macht's so!" ahmen die Kinder im Kreise die vorher im Gesang angedeutete Thätigkeit, also das Aussäen, Abmähen ꝛc. des Hafers nach. Zum „Aussäen" machen alle links um, ziehen hintereinander im Kreise weiter, greifen bei jedem l. oder r. Schritte mit der r. Hand z. B. in die mit der l. Hand aufgehobene Schürze, um danach mit Seitschwingen des r. Armes das Aussäen zu vollziehen; nach dem „sich freut" drehen sich die Kinder an Ort herum; nach dem „ausruht" kauern sie nieder und stützen, die Augen schließend, den Kopf auf einen Arm, schnarchen wohl auch ꝛc. Zu Anfange jeder Strophe mögen sich die Kinder verneigen.

Auf solche Weise ahmen die Kinder auch die Thätigkeiten der Handwerker nach. Die Kinder singen: „Wie macht's denn der Schneider (Schlosser, Schuster, Tischler, Böttcher, Bäcker ꝛc.) bei der Arbeit so froh? Der Schneider macht's so!" worauf die Thätigkeit von allen nachgeahmt wird.

† Liebe Schwester, tanz mit mir!





2. Ei, das hast du schön gemacht, ei, das hätt' ich nicht gedacht! Einmal hin 2c.

3. Noch einmal das schöne Spiel, weil mir's gar so wohl gefiel! Einmal hin 2c.

Die Kinder stellen sich bei dieser Nachahmung des Rundtanzes der Erwachsenen Gesicht zu Gesicht einander gegenüber. Bei den ersten Worten jeder Strophe vereinigen sich die einzelnen jedes Paares gegenseitig, dann reichen sie sich die Hände, gehen mit 3 Schritten seitwärts hin und her, während bei den Worten: „Nun rundum 2c." die Handfassung aufgegeben wird, und jedes einzelne mit Schritten an Ort sich einmal herumdreht, so daß mit der letzten Silbe die Drehungen vollendet sind.

Dieser getretene Kindertanz ist eine Nachahmung der in den vierziger und fünfziger Jahren von den Erwachsenen, z. B. bei uns in Sachsen getanzten sog. Sackmütze, wobei sie zuerst 7 Schritte und dann 3 Schritte seitwärts hin und her machten und sich schließlich mit Hüpfen an Ort drehten. Wir Kinder ahmten dies alsbald nach und sangen dazu:

„Jakob hat kein Geld im Haus,
Jakob macht sich gar nichts d'raus,
Jakob hin, Jakob her,
Jakob ist ein Zottelbär!"

Auch erinnere ich mich, den sog. Großvatertanz („Als der Großvater die Großmutter nahm, da war der Großvater ein Bräutigam") in ähnlich schreitender Weise öfter gesehen zu haben.

† Kleiderwaschen.

Je zwei Mädchen stellen sich mit Fassung beider Hände einander gegenüber, schwingen ihre Arme „langsam und anmutig" erst dreimal nach der einen Seite, dann dreimal nach der anderen und singen (etwa nach den ersten Takten der

Melodie auf S. 236): „Wir spülen, spülen Wäsche aus, wir spülen, spülen Wäsche aus!“ worauf sie die Handfassung aufgeben, und jede für sich die Hände reibt, wie die Wäscherinnen thun, wenn sie Wäsche ausreiben. Dazu singen die Mädchen: „Wir reiben, reiben ꝛc.“ Beide fassen sich hierauf wieder, wie vorhin, heben auf einer Seite die Arme hoch, bücken sich und schlüpfen miteinander unter den gehobenen Armen hindurch, zunächst zur Stellung Rücken zu Rücken und weiter zur früheren Stellung Gesicht zu Gesicht, welches „Hindurchwinden“ dreimal auszuführen, und wozu zu singen ist: „Wir winden, winden ꝛc.“ Plötzlich bleiben die Mädchen stehen, um nach drei Handklappen sich auf die Fußspitzen zu erheben und die Arme aufwärts zu strecken (als ob die Wäsche aufgehängt würde): „Und hängen sie auf die Leine und hängen ꝛc.“

Mutter Gans

stellt sich vor ihre Gänschen, die in einer Reihe stehen, hinter welcher und zwar ziemlich weit entfernt sich das „Heim“ befindet, und macht unter beliebigen Angaben beliebig komische Bewegungen. Sie erzählt z. B., sie sei an den Teich gegangen (wobei sie wackelnd und watschelnd weiter geht) und auf dem Teich umhergeschwommen (Bewegung des Schwimmens); da sei ein Frosch gekommen und habe sie beißen wollen (Ausdruck des Schmerzes), und nun könne sie nicht gut mehr gehen (hinkt umher) ꝛc. Alles, was sie erzählt, muß sie in Gebärden und durch Bewegungen ausdrücken, und alle ihre Gänschen müssen es, dabei in der Reihe bleibend, nachahmen. Alle laufen, wenn Mutter Gans läuft, alle hüpfen ihr auf einem Beine nach, wenn sie hinkt ꝛc. In dem Augenblick aber, wo sie ruft: Patsch, patsch! und in die Hände klatscht, müssen die Gänschen nach dem Heime laufen. Wer zuerst anlangt, ruft: „Gigak!“ und wird Mutter Gans.

Die Brücke Bauen.

Die drei größten Gespielen stellen sich mit gefaßten Händen und gehobenen Armen einander gegenüber. Der Baumeister steht neben ihnen und fragt einen jeden der herankommenden übrigen Genossen laut, was für Material oder Handwerkszeug er zum Bau der Brücke habe. Kann er etwas nennen, so kriecht er

durch die Brücke und bildet mit einem anderen, der ebenfalls auf jene Frage etwas zu antworten vermag, einen zweiten Brückenbogen neben dem ersten. Die nichts zu nennen wissen, dürfen durch den Brückenbogen schlüpfen, müssen aber danach bis zu einem vorher bestimmten Ziele laufen, wobei sie von allen Brückenleuten verfolgt und geplumpsackt werden.

* Der Gänsemarsch.

(„Nehmt euch ein Exempel d'ran!" im „Buch des Knaben".)

Die Knaben stehen alle hintereinander. Der gewandteste ist der Führer. Alle anderen haben das nachzuthun, was er vormacht, seien es Arm-, Bein-, Rumpfbewegungen während des Laufes, sei es das Laufen in Zickzack- oder in Schlangenlinien, mit schnellen oder langsamen Schritten, eine Anhöhe hinauf oder hinab — oder das Springen über Steine, Gräben, Baumstämme 2c. während des Laufes. Wer am längsten aushält, ist Sieger und wird ein andermal der Führer.

Das Vogelhaus.

Jeder Spielgenosse wählt sich den Namen eines solchen Vogels, dessen Stimme man leicht nachahmen kann. Der erwählte Vogelsteller stellt sich in die Mitte des Kreises und erzählt eine Geschichte, in welcher er die sämtlichen Namen derjenigen Vögel vorkommen läßt, die vorhanden sind, stellt z. B. einen Käufer vor, der sämtliche Vögel für sein Vogelhaus haben will. Da ruft er den Kauz (Schu hu hu), der allezeit unter den gewählten Vögeln sein muß, den Hahn (Kikeriki), den Kuckuck (Kuckuck), den Kiebitz (Kibi), den Truthahn (Gauter, gauter, gauter), die Wachtel (Pack de wack), die Henne (Gluck, gluck), die Gans (Gak, gak), die Lerche (Tirili), den Fink (Pink, pink), den Gimpel (Poi, poi, poi, pitsche, pitsche, gatti, diü), den Sperling (Pitsch, pitsch) 2c. Vor der Erzählung läßt jeder seine Stimme einmal hören und hört dann ruhig zu. Spricht der Erzähler vom Vogelbauer, dann rufen und schreien alle Vögel zusammen, spricht er vom Kauz, so schreit zwar nur dieser, aber alle Vögel erheben ihre Hände und machen eine flatternde Bewegung, als wollten sie vor diesem Raubvogel

fliehen. Der Raubvogel sucht eine Hand zu erhaschen, und der Erhaschte wird Erzähler. Überhört ein Vogel seinen Namen, so erhält er vom Kauz, dem Raubvogel, einen Plumpsackschlag.

Bei Basedow mußte ein solcher, der zu strafen war, den Gewinnenden etwas von seinem Kuchen geben!

H. Spiele mit Wechseln der Plätze.

Lockvogel.

Alle Vögel suchen sich Nester (Bäume, im geschlossenen Turnraume sind die Nester durch Kreidestriche auf der Diele zu bezeichnen); der Lockvogel hat jedoch keinen Platz und ruft:

„Ihr Vögelein, verlaßt euer Nest
und feiert mit mir das Frühlingsfest!"

Die Vögel verlassen darauf alle ihre (Steh- oder Sitz-) Plätze, fliegen also aus und mit seitgehobenen Armen hin zum Lockvogel, sprechen aber bald:

„Wir armen, armen Vögelein,
wir möchten gern im Neste sein!"

Der Lockvogel antwortet:

„Ihr Vögelein, fliegt alle aus,
und suchet wiederum euer Haus."

Es sucht hierauf jedes Kind eins der (vorher verlassenen) Nestchen, auch der Lockvogel. Wer keins bekommt, wird Lockvogel.

Herr Abt ist nicht zu Haus.

Die Spielgenossen stellen sich abermals an vorherbestimmten Malen auf (sitzen im Zimmer in 2 Reihen auf mit den Lehnen zusammengestellten Stühlen, im Turnsaale wohl auch, sich den Rücken zukehrend, auf 2 nebeneinander befindlichen Schwebestangen). Der Übrigbleibende hat in der einen Hand eine Klingel (wenn eine solche nicht vorhanden, ahmt er das Klingeln mit seiner Stimme nach) und in der anderen einen Stab, geht an den an ihren Plätzen Weilenden vorüber und singt etwa nach den ersten Takten der Melodie auf S. 252:

„Herr Abt ist nicht zu Haus,
er ist auf einem Schmaus,
und wenn er wird nach Hause kehr'n,
wird man schon die Klingel hör'n."

Bei den letzten Worten klopft er mit seinem Stabe vor einem seiner Kameraden auf den Boden. Dieser folgt ihm nach, faßt ihn leicht am Kleid und singt mit. Befindet sich schließlich niemand mehr an seinem Platz, ziehen also alle, sich an den Kleidern fassend, in einer Reihe dem ersten nach, so klingelt dieser, sobald es ihm beliebt (etwa, wenn die ganze Reihe am weitesten von den Malen entfernt ist), worauf sich die ganze Reihe auflöst und nach den Malen läuft, um eins von diesen zu besetzen. Wer übrig bleibt, übernimmt die Klingel und den Stab ꝛc. — Kürzer ist dieses Spiel, wenn alle den Herrn Abt im Kreise Hand in Hand und jenes Liedchen singend umtanzen, bis jener klingelt, worauf sie nach den Plätzen eilen.

Da mit Sicherheit angenommen werden kann, daß dieses Spiel ein Überrest des alten Bischofsspieles ist, zumal an manchen Orten außer dem gewählten Bischof auch noch ein Abt sich beteiligte, so möge hier in Kürze Platz finden, was Dr. G. L. Kriegk in seinem Werke „Deutsches Bürgertum im Mittelalter“ erwähnt: Die Eröffnung der Schule fand am Gregoriustage statt. Dies gab Veranlassung zur Entstehung eines mittelalterlichen Schulfestes, des Gregoriusfestes oder Bischofspieles. Die Kinder zogen zuerst in die Kirche, wo der Pfarrer eine Anrede an sie hielt, und dann durch die Straßen in die Schulen, wobei die Leute ihnen Brezeln schenkten. Bei der im Mittelalter herrschenden Lebenslust und der Freude am Scherzhaften, besonders aber am Vermummen, gestaltete sich dieses Fest jedoch zu einem immer lustiger werdenden um. Die neuen und die alten Schüler zogen, geführt von einem als Bischof verkleideten Knaben und zwei niederen Geistlichen unter Glockengeläut in die Kirche, wo sich der Schülerbischof mit seinen Geistlichen am Altare niedersetzte. Nach Anhörung der Rede und Absingung eines Gregoriusliedes verließ der Zug die Kirche und bewegte sich mit Gesange zum Schulhaus, wobei die Knaben in mancherlei Verkleidungen und mit den ihnen geschenkten Brezeln behangen ihrem Bischofe folgten. Später kam noch hinzu, daß dieses Fest mit der Aufführung einer geistlichen Komödie beschlossen wurde. Schon im 14. Jahrhundert gab es Stiftungen zur Anschaffung und Verteilung von Brezeln. Die Geistlichkeit verbot das Spiel bald. Dessen ungeachtet erhielt es sich, wiewohl nicht als Schuleröffnungsfest am Gregoriustag, sondern als sogenanntes Bischofsspiel auf Fastnacht, Andreä, Nikolaus oder Weihnacht, noch lange. In Hamburg war es den Schülern vom Andreastag an bis zum 28. Dezember erlaubt, mit ihrem Bischofe durch die Straßen zu ziehen. In Braunschweig, wo sie außer dem Bischof auch einen Abt aus ihrer Mitte ernannten, dauerten die Mummereien und Belustigungen vom Nikolaustage bis zum 28. Dezember und wurden mit einem Schmause beschlossen. 1407 wurde es hier verboten. Das Bischofsspiel war auch den Knaben Englands bekannt.

Auf andere Deutung, anderen Ursprung, dem oben (S. 240) angeführten „Herrn von Ninive“ ähnlich, weist das schwedische Spiellied zum Spiel: „Die stolzen Nonnen“ zurück. Die

Spielenden, nach dem Geschlechte geordnet, ziehen in zwei Reihen auf und singen:

„Hier kommen die stolzen Nonnen,
Herr domine!
Aus den grünen Hainen.
Cito, cito, citissime, Herr domine!"
— „Was wollen die stolzen Nonnen? rc."
„Sie wollen mit dem Bischof sprechen. rc."
— „Der Bischof ist nicht zu Haus. rc."
„Wo wird er dann wohl weilen? rc."
— „Er ist in seiner Schreibkammer rc."

Die Frauen allein:

„Wie lautet, was er schreibet? rc."

Die Männer antworten in rascherem Gesang:

„Der Brief, der lautet ganz genau:
Herr domine!
Ein jeder nehme sich eine Frau
Cito, cito, citissime, Herr domine!"
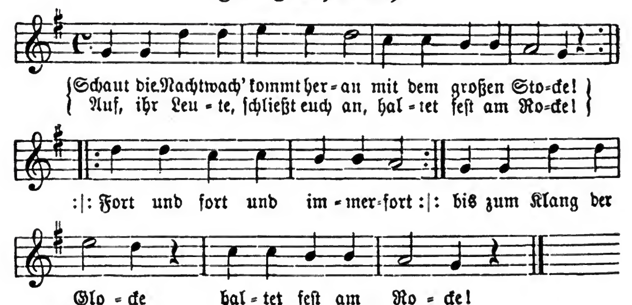
und ergreifen ihr „Spielstubenmädchen". Vergl. die Zeitschrift: „Das Ausland" 1888, S. 1029! —

Russische Motion.

Das unter dem Namen „Russische Motion" bekannte Spiel ist eine Verbindung des Ringschlagens mit dem „Herr Abt ist rc." Die Gespielen sitzen auf Stühlen, die mit den Lehnen aneinander gerückt sind. Nur ein Spielgefährte hat keinen Stuhl, geht umher und pocht bald bei dem einen, bald bei dem anderen, dem dritten rc. mit einem Stock auf den Boden, um sie alle nach und nach dadurch aufzufordern, ihm nachzufolgen. Auch giebt er wohl einem jeden heimlich den Namen einer Blume, einer Ware, einer Stadt rc. und erzählt im Umhergehen, diese Namen in seine Erzählung einflechtend, um dadurch den Genannten zur Nachfolge aufzufordern. Schließlich sagt er: Wir müssen eilen, es ist schon spät, es schlägt schon „Eins, zwei, drei!" und dabei setzt er sich auf einen Stuhl. Die übrigen suchen ebenfalls schnell einen Stuhl zu erreichen. Sollten aber schließlich zwei Gespielen und nur noch ein Stuhl übrig sein, so haben diese von diesem Stuhl aus die ganze Reihe zu umlaufen, der eine links, der andere rechts. Wer zuerst ankommt, ist Inhaber des Stuhles, während der andere das Spiel wieder beginnt.



Die Nachtwache.



Die Bewegungen sind dieselben, wie bei „Herr Abt". Sobald aber der Wächter klingelt, rufen alle: „Es wird Tag!" und laufen, um einen Platz zu bekommen.

Das wogende Meer.

Die eng aneinander stehenden Spielgenossen bilden einen Kreis und stehen rücklings zur Kreismitte (oder sitzen im Zimmer auf Stühlen, deren Lehnen der Kreismitte zugekehrt sind). Der das Meer darstellende „umwogt" den Kreis, ruft dabei die Spielgenossen einzeln auf, welche ihm nachzufolgen und alle seine Bewegungen nachzuahmen haben. Ruft er z. B.: „Das Meer geht hoch!", so hebt er und mit ihm alle anderen die Arme hoch, während zu dem Ruf: „Streicht die Segel!" ein Rückheben der Arme, zu: „Der Wind wendet sich!" eine halbe Drehung rechts- oder linksum erfolgt 2c., bis schließlich alle zur Nachfolge aufgefordert worden sind und ihre Plätze verlassen haben. Dann ruft der Führer: „Das Meer ist ruhig!", und jeder Spielgenosse hat schnell seinen früheren Platz im Kreis einzunehmen. Da auch der Führer einen Platz sich zu suchen hat, so bleibt einer übrig, und dieser hat darnach das wogende Meer darzustellen.

Das Verwechseln der Plätze.

Im Zimmer ist ein Stuhl (im Garten ein Baum) weniger, als spielende Personen da sind. Alle schließen Hand in Hand

tanzend einen Kreis, singen ein beliebiges Lied oder lassen sich mit einem Instrumente Musik machen. Im Kreise steht eine Person; diese giebt durch Klatschen in die Hände oder durch Niederstoßen mit einem Stabe plötzlich das Zeichen zum Schweigen des Gesanges oder der Musik, und dann muß jeder sich schnell auf einen der Stühle setzen. Wer keinen bekommt, wird geplumpsackt. Draußen im Freien, wo dies Spiel angenehmer wird, werden die Plätze durch hingelegte Taschentücher oder auf andere Weise bezeichnet; je entfernter man sie dann anlegt, desto merklicher wird die Bewegung.

Herr König, ich diente gern.

(„Verehren und Placieren" und „Handwerkerligs" bei Rochholz; „Schenken und Logieren"; „Basilinda" bei Pollux; „Ich bin König, du bist Knecht" bei Fischart.)

Einer wird als König, ein anderer als Königin gewählt. Die übrigen sitzen im Kreis umher, und der König verlangt von ihnen, daß ihm etwas geschenkt werde. Jeder sagt nun seinem Nachbar zur Rechten ins Ohr, was er dem Könige schenken, und seinem Nachbar zur Linken, wohin er sein Geschenk bringen solle. Ist dies von allen geschehen, so sagt jeder, welches das Geschenk sei, und wo es logieren solle, wobei allerlei Drolliges zum Vorschein kommt. Stehen aber der König und die Königin mit den Worten auf: „Ich mache eine Reise", so müssen alle aufstehen und jenen durch alle Zimmer des Hauses und alle Schneckengänge des Dorfweges paarweise folgen. Unterdessen wird ein Stuhl oder Stehplatz aus dem Kreis entfernt. Sobald der König erklärt: „Der König reist wieder nach Haus", laufen alle kopfüber nach den Plätzen. Der Übrigbleibende beugt demütig seine Kniee vor dem Könige und erhält einen Plumpsackschlag. (S. Rochholz, S. 435.)

Kämmerchen vermieten.

(„Mietzchen, Mietzchen, in die Ecke"; „Vöglein fliegt aus!"; „Wo giebt's gut Bier?"; „Schneider, leih' mir deine Schere!"; „Kätzchen, ach Kätzchen, ich habe kein Holz!"; niederdeutsch: „Pinneken"; „Rebekka, ruck den Stul!" bei Fischart.)

Jeder von der Gesellschaft hat einen Platz auf einem Stuhl, neben einem Baum oder einer sonst bezeichneten Stelle. Nur einer hat keinen. Der geht umher und fragt bei jedem

an: „Kein Kämmerchen zu vermieten?“ und erhält zur Antwort: „Nein!“ oder: „Bei dem Nachbar!“ oder: „Geh' ein Haus weiter!“ Während er so im Kreise herumläuft, winkt einer dem anderen zur Verwechselung der Plätze und beide eilen dann heimlich, daß es der Platzsucher nicht gleich merkt, geschwind hinüber und herüber. Dieser aber ist stets hinter den so verlassenen Plätzen her, bis er einen von ihnen erlangt. Dann tritt der, welcher ihn verlor, an seine Stelle. — Im Göttingischen lautet die Frage des „dran“ Seienden: „[Wilt se] Sepe [Seife] köäpen?“, und die Antwort: „[Ga int] Nawerhus!“ — Man giebt dem, welcher den Platz sucht, auch wohl das Recht, nach etwas langem vergeblichen Suchen im Notfall ein Zeichen zu geben durch Händeklatschen, oder durch den Ausruf: „Vöglein, fliegt aus!“ und verpflichtet sich dann zum allgemeinen Platzwechseln.

Es faßt auch jedes Kind irgend einen Gegenstand, z. B. einen Baum; dann necken sie das „Kätzchen“, indem sie ihren Gegenstand verlassen, dem Kätzchen sich nähern und sprechen: „Kätzchen, ach Kätzchen, ich habe kein Holz.“ Das Kätzchen sucht dabei einen der verlassenen Gegenstände zu ergreifen.

In der Schweiz spielt man dieses Spiel mit einigen Abänderungen:

„Vögeli, Vögeli, fliegt aus,
fliegt in ein ander Haus!“,

so rufen sich beide Spielparteien, die Teufelsvögel und die Engelsvögel, einander zu. Letztere geben einander Vogelnamen, erstere haben zu raten. Ist mit dem (dreimaligen) Raten ein richtiger Name genannt worden, so läuft sein Inhaber nach einem bestimmten Mal, einer „Freiung“, und kommt er ungegriffen wieder zurück, so erhält er einen anderen Namen. Während des Laufens haben alle Engelsvögel die Plätze zu wechseln, jedoch dabei darauf zu sehen, daß ihnen kein Teufelsvogel den Platz wegnimmt; sonst müßte der Engelsvogel, der infolge dessen keinen Platz bekäme, zu den Teufelsvögeln. Der Engelsvogel, welcher am längsten uneingefangen bleibt, ist das „Backofenschlupferli“. (S. Rochholz S. 449.)

Wie gefällt dir dein Nachbar?

Wiederum hat jeder seinen Platz, außer einem, der herum geht und stets bei diesem oder jenem anfragt: „Wie gefällt

dir dein Nachbar?" Ist die Antwort: „Gut", so geht's Fragen weiter, bis er an eine Person kommt, die ihm zur Antwort giebt: „Dieser hier (zur Linken oder zur Rechten) gefällt mir eben nicht!" oder: „Beide gefallen mir nicht!" — „Und wer wäre dir lieber?" erwidert der Sucher; dann müssen, z. B. im letzteren Fall, von ihr zwei Personen genannt werden, und mit diesen haben die Nachbarn die Plätze zu wechseln. Kann unter dem Wechsel der Sucher einen der Plätze für sich bekommen, so nimmt er ihn, und der, welcher ihn verlor, wird Sucher und fragt von Neuem herum. — Ähnliche Spiele sind die drei nachstehenden.

Das Tellerdrehen.

Alle sitzen im Kreis umher, einer ausgenommen. Dieser tritt in die Mitte, um einen (hölzernen) Teller, den er mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger am Rand erfaßt und senkrecht auf den Boden stellt, rasch zu drehen. Noch ehe der Teller niederfällt, muß er einen Spielgenossen aufgerufen haben, der den Teller ebenfalls vor dem Niederfallen zu fangen hat, während jener sich seines Platzes bemächtigt. Die Kinder werden aber nicht mit ihrem Namen gerufen, sondern jedes erhält z. B. den Namen einer Pflanze.

Das Steckenspiel.

Der in der Kreismitte Stehende hat eine Bohnen- oder Hopfenstange in der Hand, stellt sie senkrecht auf den Boden und eilt sodann davon, dabei z. B. die Rose rufend, die die Stange noch vor dem Niederfallen zu ergreifen und ihrerseits aufzurichten hat.

Die Post.

Alle wählen sich Städenamen. Der Reisende fragt bei einem an: „Wohin soll ich meinen Weg nehmen?" Antwort: „Von Auerbach nach Ölsnitz!", worauf die Inhaber dieser Namen die Plätze wechseln. Der Reisende sucht einen der Plätze einzunehmen.

Der Lastträger.

Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreis umher. Nur einer ist ohne Platz, trägt ein rundliches Bündel, und heißt

deshalb der Lastträger. Die anderen wechseln insgeheim, unter Zuwinken, die Plätze, und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen leer gewordenen Stuhl zu werfen. Kann er dies, so gehört der Stuhl ihm, und der, welcher ohne Stuhl ist, trägt an seiner Stelle das Bündel. Wirft er aber aus Übereilung sein Bündel neben den Stuhl, oder so darauf, daß es wieder herunterrollt, so bleibt er Lastträger und bekommt Strafe mit dem Plumpsack.

Eine Abänderung ist folgendes Spiel: Man kann so viel Stühle in einiger Entfernung voneinander aufstellen, als Spieler da sind. Einer von diesen, der zuvor, z. B. durchs Los, bestimmt wurde, tritt aus dem Kreis und wirft einen Ball gegen einen der Stühle. Wird der Ball von dem zurückgeschlagen, der hinter diesem Stuhle steht, dann wechseln alle die Plätze, so daß jeder einen anderen Stuhl erhält. Kann der Werfer den weggeschlagenen Ball schnell genug wieder aufnehmen und einen anderen damit treffen, ehe dieser den Stuhl erreicht, nach dem er hinläuft, so nimmt er dessen Stelle ein, und dieser hat nun zu werfen.

Der Kessel platzt!

Ein Spielgenosse, der Führer des Dampfwagens, steht in der Mitte des von den übrigen gebildeten Kreises, erzählt in langer oder kurzer Weise eine schreckliche Begebenheit, die sich auf dem Dampfschiff, in dem Dampfwagen, in der Fabrik oder sonstwo zugetragen hat und spricht plötzlich: „Auf einmal schrieen alle: Der Kessel platzt!“ Sämtliche eilen sofort und mit dem Ruf: „Der Kessel platzt!“ nach den hinter ihnen befindlichen, vorher bestimmten und etwas entfernten Plätzen (Bäumen, Steinen, Stühlen u. s. w.). Wer übrig bleibt, wird Erzähler.

Alle diese Spiele sind für die kindliche Jugend bei aller ihrer Einfachheit interessant genug. Sie sind unschuldig, geben Bewegung und erfordern Schnelligkeit.

I. Lauf- und Haschespiele.

Diese Spiele sind sehr verschiedenartig. Z. B. einer allein hascht einen anderen, der ihn dann ablöst; einer erhascht einen anderen oder mehrere gleichzeitig, ein anderer hat sie zu beschützen; einer allein beginnt das Haschen, die Gefangenen sind seine Gehilfen; zwei oder mehrere ziehen zum Fang aus, die Gefangenen lösen sie ab oder sind Gehilfen; eine

Partei zieht gegen die andere aus, die Gefangenen sind darnach unthätig und können wieder befreit werden. Ich will versuchen, diese Einteilung möglichst festzuhalten.

Da es bei diesen Spielen nicht selten vorkommt, daß die Spieler sich anstrengen, daß sie, um nicht nachteilige Folgen zu erfahren, eine Zeit lang ausruhen und verschnaufen müssen, so muß man dies ihnen wohl gestatten; sie haben in Deutschland die Gewohnheit, durch den Ausruf „Pax“ anzuzeigen, daß sie vorübergehend Schonung beanspruchen und aus dem Spiel auszutreten gewillt sind; in Frankreich rufen sie: „Je m'en défends mon corps et mon sang; Celui qui me touche est un serpent.“ Ich verwahr mich mit Leib und Blut; wer mich anrührt, ist Thunichtgut.“

Haschen.

(„Zeck“; „Eisenmännchen“; „Zickijagen“, „Gilen“ in der Schweiz; „Eisenzeck“ in Berlin; Eisenmändel“ in Breslau; „Ihsermännchen“ am Niederrhein; „Vater, i ha ke Ihse meh“; „Faß Eisen an“ — Touch-iron und touch-wood im Buche des Knaben.)

Der durch einen Abzählreim (s. Anhang I) gewählte Häscher sucht einem der zwanglos auf dem Spielplatz Umherstehenden mit der (flachen) Hand einen leichten Schlag (etwa auf die Schulter) zu geben, wie wenn sich Kinder „den Letzten geben“. Der Verfolgte sucht sich durch schnelles Ausweichen oder durch die Flucht zu retten. Haben die Spieler vorher eine Freistätte zum Ausruhen (z. B. eine Hausecke, einen Baum, eine Thür ꝛc.) bestimmt, so darf der Häscher diese nicht berühren, wohl aber dürfen die Verfolgten dorthin sich retten. — Bei dem „Eisenmännchen“ gilt die allgemeine Bestimmung, daß, wer irgend einen eisernen Gegenstand z. B. das Thürschloß, berührt, nicht geschlagen werden darf, wohl aber während des Laufens von einem Eisenstücke zum anderen. — Bleiben jedoch die zu Haschenden zu lange im Freimal, so kann der Zeckmann durch den Ausspruch: „Drei mal drei ist neun; wer nicht ausläuft, ist mein!“ sie zwingen, es zu verlassen. Der Geschlagene wird Häscher, darf aber den Vorgänger nicht sofort wieder schlagen. — Bei dem „Zicki (Ziege) oder Gili (Geiß)“ wird er erwählt und die ganze Schar springt danach sofort auseinander. Wen das Zicki erhascht, oder wer die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, der muß Zicki oder Gili werden.

In den „26 nichtigen Kinderspielen“ ist das Spiel also beschrieben:

„Ein Spiel, mit dem bei uns die Kinder sich erquicken,
nicht weiß ich, ob wo mehr, ist das genennte Zicken

und wird auf diese Weis' getriben und geführt,
daß eins mit flacher Hand das andre blößlich rührt,
und fleucht damit davon. Das aber so getroffen,
jagt seinem Schläger nach so lang, bis er erloffen
denn Gegenstreiche kriegt."

Dieß währet bis die Kinder sind foller Mattigkeit; und wie die müden Kinder sich legen auf den Plan; oft muß die schwarze Nacht nach hauß sie jagen heim."

Man ersieht aus den letzten Zeilen, daß nicht das beschriebene Haschen, sondern das sog. Letztengeben (Kinder verabschieden sich mit einem leichten Schlag und sprechen dabei: „Hast'n Letzten!") gemeint ist, welches allerdings sehr oft auch ein Sicheinanderhaschen nötig macht. — „Eisenzeck, Eisenmännchen?" Nun, dem Eisen wurde früher eine besondere Fähigkeit beigelegt, den Einfluß feindlicher Geister abzuwehren. (Vergl. Rochholz S. 406.) Daher auch der Ruf des Haschenden, wenn die Genossen zu lange im Male sind:

„Dreimal eiserne Stangen, wer nicht lauft, wird g'fangen.
Drei eiserne Schnitz, wer nicht lauft, wird g'sitzt.
Dreimal über den Rhein, wer nicht lauft, ist mein!" (K. Simrock.)

„Zwei spielten zeck" heißt es schon in Altschwerts Gedichten. (K. Wassmannsdorf.) Zecken heißt leise berühren; es ist mit Tippen und Ticken eins.

Abarten hiervon sind:

a) Das **Schattenhaschen.** Es unterscheidet sich von dem Zeck dadurch, daß der Zeckmann auf den Kopfschatten des zu Haschenden zu treten sucht, statt ihm einen Schlag zu geben. Stehen etwa die Spieler in einer Reihe nebeneinander, so weichen sie dem Tritt in ihren Schatten durch Rückbeugen oder Kniebeugen ꝛc. aus.

b) Das **Kauerhaschen** („Kauermännchen", „Huckezeck"), wobei vorher bestimmt wird, daß plötzliches Kauern (Hocken ꝛc.) vor dem Schlage rette. Sobald also ein Spielgenosse in Gefahr kommt, geschlagen zu werden, kauert er nieder und darf nun nicht gehascht werden. Eine Abweichung hiervon ist

c) **Vöglein husch!** Ein Kind ist der Vogelsteller, der hat einen Plumpsack und ruft fort und fort, während die anderen Vögel um ihn herumschlüpfen: „Vöglein husch! Vöglein husch!" — Setzt er aber einmal hinzu: „Setzt euch nieder unter'n Busch!", so sind alle still und kauern sich nieder. Wer's zuletzt thut, bekommt einen Plumpsackschlag und löst ihn ab. — Bei dem Schweizer „Vögelausjagen" müssen die hierdurch schließlich in 2 Haufen geteilten Kinder (geschlagene und nichtgeschlagene) ein Wettziehen veranstalten, und die hierbei unterliegende Partei

wird dann durch die Mütsche gejagt. (Rochholz.) — Statt des obigen Niederkauerns wird von den Knaben auch das Laufen auf „allen Vieren“ gewählt. Nur der Haschende bewegt sich aufrecht und sucht einem der Herumkriechenden einen Schlag mit der Hand zu geben, was in diesem Falle nur hintenauf geschehen darf. Der Geschlagene löst den Schlagenden ab.

d) Das **Kreuzhaschen** („Kreuzjagen“, Schneidezeck“). Sobald der Häscher nur einen der Spielgenossen verfolgt, so muß irgend ein anderer die Bahn zwischen dem Verfolgten und dem Verfolger zu durchschneiden, zu durchkreuzen, also zwischen beiden hindurchzulaufen suchen. Gelingt dies, so hat der Häscher nicht mehr den bisher Verfolgten, sondern den Querläufer zu verfolgen, und wenn die Bahn auch dieser beiden von einem dritten durchschnitten wird, so ist immer wieder dieser zu verfolgen 2c. Ein leichter Schlag macht jedoch den Verfolgten oder den die Bahn Kreuzenden zum Häscher. — Sehr gern führen die Kinder diese Spiele statt mit Laufen, mit Hüpfen auf einem Bein, mit Hopsen 2c. aus, wenn der Spielplatz beengt ist.
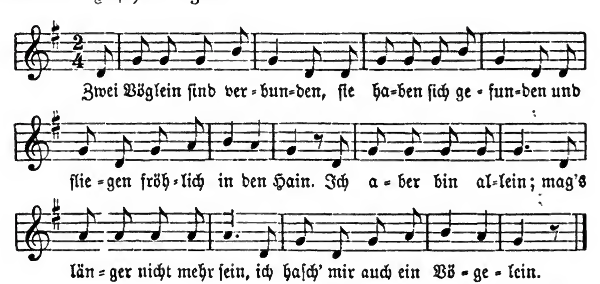
Hasch, Hasch, Hasch!

(„Kapitän“; „Fang schon“; „Wittmann“ in Schwaben; „Nadel und Zwirn“; Brillo“; „Braut, lauf!“; „Böckchen schiele nicht!“)

Die Spielgenossen stellen sich in Paaren (Seite an Seite) hintereinander auf; einer aber steht, den anderen den Rücken zukehrend, einsam vorn, klatscht dreimal in die Hände und spricht dabei, ohne sich umzusehen: „Hasch, hasch, hasch!“ (oder: „Eins, zwei, drei — fang schon!“), worauf die einzelnen des letzten Paares an der äußeren Seite der übrigen Paare entlang und zwar eng oder weit, im Kreis oder in Schlängellinien, wie es ihnen beliebt, hinlaufen, um sich mit Handfassung vor dem ersten Paare wieder zu vereinigen. Gelingt dies, so stellen sie sich als erstes Paar auf, und der vorige Häscher (Kapitän, Wittmann) hat abermals in die Hände zu klatschen, um das gegenwärtig letzte Paar dadurch zum Laufen aufzufordern; gelingt es nicht, wird also der eine oder der andere, ehe sie sich die Hände reichen und sich vereinigen konnten, von dem Häscher geschlagen, so stellt sich letzerer mit dem Geschlagenen vor das erste Paar, während der Nichtgeschlagene nun Häscher (Wittmann) wird. Bezeichnet man den Häscher als

„Böckchen“, so soll dieses nicht „schielen“, d. i. nicht nach der Seite sehen, wer kommt.

Folgendes Liedchen ist, falls man sich den Voranstehenden als vereinsamtes Vöglein denkt, zu diesem Spiele ganz geeignet und ist bis zu dem Worte „Hain“ von allen, von da an aber nur von dem Voranstehenden zu singen. Bei den Worten „ich hasch mir“ ꝛc. klatscht dieser in die Hände, worauf der Lauf und das Haschen beginnt.



Ganz gleich gestaltet sich das Spiel, wenn statt der Paare Viererreihen aufgestellt werden, aber etwas anders, wenn die Spielgenossen nicht paarweise, sondern einzeln hintereinander stehen, wie z. B. bei dem sog. Brotverkaufen. Ein Käufer kommt zum Bäcker, d. i. zu dem voranstehenden Gespielen, und wünscht ein Brot zu kaufen. Der Bäcker antwortet: „Es ist hinter dem Backofen (d. i. hinter der Reihe, also der letzte Genosse ist gemeint), hole dir's!“ Dem Käufer ist es hierbei gestattet, auch durch etwaige Lücken in der Reihe zu schlüpfen, um den davonlaufenden Gespielen (das Brot) zu ergreifen, ehe er sich vor dem Bäcker aufzustellen vermag.

Das böse Tier. („Der böse Mann.“)

Ein Spielgenosse hat sich versteckt. Die übrigen gehen Hand in Hand wiederholt am Verstecke vorüber und singen: „Wir möchten in den Garten geh'n, wenn nur das böse Tier (der böse Mann) nicht käm'! 's hat eins geschlagen, 's kommt immer noch nicht; 's hat zwei geschlagen, 's kommt immer noch

nicht" u. s. f., bis das böse Tier plötzlich hervorbricht. Sobald sie es erblicken, ergreifen alle die Flucht. Der Erhaschte wird „böses Tier".

Der Trimpeltrampel.

Ein Kind (der Trimpeltrampel) steht auf einer Erhöhung (einem Sand oder Grashügel auf der Straße, neben dem Straßengraben 2c). Die übrigen umspringen es in einiger Entfernung und rufen: „Trimpeltrampel, sieh' um dich, komm' herab und hasche mich!" Springt es nun herab, so laufen sie schnell auf die Anhöhe und rufen: „Trimpeltrampel, sieh' um dich, komm' herauf 2c." Springt es herauf, so springen sie hinab. Wer dabei erhascht wird, ist Trimpeltrampel.

Schafe aus, der Wolf ist da!

(„Schof us, Wolf g'seh!" in der Schweiz; „Lupus".)

Der Wolf versteckt sich hinter irgend einem Gegenstand und zum Zeichen, daß er in seiner Höhle ist, ruft er: „Rugh!" Die übrigen schleichen hierauf regellos, aber vorsichtig, zur Höhle, und sobald der Wolf von irgend einem erblickt wird, schreit dieser, mit den anderen eilig zum vorherbestimmten Freimale fliehend: „Schafe aus, der Wolf ist da!", wobei der Wolf hervorbricht, um eins der Schäfchen zu fangen, das ihn ablöst.

Bei Fischart: „Der Wolf hat mir ein Schäfchen g'stohlen,
weil er Käs und Brot will holen."

Bauer, treib' deine Schafe aus.

Der Wolf steht in der Mitte des Spielplatzes. In dem einen Freimale steht der Bauer oder der Hirte mit den Schafen Ruft der Wolf: „Bauer, treib' deine Schafe aus!", so sucht der Bauer mit den Schafen ins gegenüberliegende Freimal zu gelangen, während der Wolf bei dieser Gelegenheit eins der Schafe zu schlagen hat. Der Bauer ist jedoch unverletzlich und sucht seine Schafe vor dem Schlage des Wolfes zu beschützen. Der Geschlagene wird danach Wolf.

Bei Simrock: Schäper, lat de Schap ut gaen!
„Ich do er nich!"
Wofför nich?
„Vor de bösen Wülve!"
Die bösen Wülve sind gefangen
twischen tween isern Stangen;
Huisch!

Hallo, der Müller ist draußen!

Die Gespielen stehen in einem Freimal. Einer hat zu wachen. Aus dem anderen Freimale kommt der Müller und ruft: „Hallo, hallo!" Der Wächter fragt: „Wer ist draußen?" Antw.: „Der Müller." W.: „Was will er?" M.: „Einen Sack voll Körner!" W.: „Ich streue sie aus!" worauf alle am Müller vorbei nach dem entgegengesetzten Freimale laufen. Wen der Müller dabei schlägt, der löst ihn ab; der Wächter aber sucht die Gespielen vor dem Schlage zu schützen.

Hielegänschen.

In einem Freimale befinden sich die Gänschen, in einem anderen, jenem gegenüberliegenden, der Gänsehirt. Zwischen beiden Freimalen hat sich in einiger Entfernung seitwärts von denselben der Dieb hinter einem Baum, einem Brett 2c. versteckt. Der Hirte ruft: „Hule, hule, Gänschen, kommt alle heim!" oder: „Alle meine Gänschen, kommt nach Haus!" Gänschen: „Wir können nicht." Hirt: „Warum denn nicht?" G.: „Der Dieb (Wolf) ist da!" H.: „Wo steckt er denn!" G.: „Hinterm Baum." H.: „Alle meine Gänschen, kommt nach Haus!" worauf sie flatternd zum Hirten hinüberlaufen. Gelingt es dem hervorbrechenden Dieb (Wolf), ein Kind zu erhaschen, so löst dies ihn ab. Der Hirt sucht seine Gänschen zu beschützen.

* Hahn und Hühner.

Zwei gegenüberliegende Seiten des Spielplatzes bilden die Freimale. Zwischen ihnen, also in der Mitte des Spielplatzes, steht ein Spieler („der Hahn"); in einem Freimale befinden sich die übrigen („die Hühner"). Der Hahn spricht:

„Der Hahn kräht eins, der Hahn kräht zwei!
Ein Sack voll Weizen, ein Korb voll Spreu!
Ihr Hühner, fliegt aus!
Wen ich fass', der trägt mich nach Haus!"

worauf die Hühner in das gegenüberliegende Mal zu gelangen suchen. Der unterdessen vom Hahne Gefangene hat diesen auf dem Rücken nach der Mitte des Spielplatzes zurückzutragen und ist selbst nun der Hahn. (Vergl. „Tag und Nacht" S. 291 Z. 7 v. oben.)

Der Wolf im Garten.

Der Wolf steht in einem ziemlich großen genau bezeichneten Kreis, dem Garten, während alle anderen sich außerhalb des Gartens befinden, wo ihnen der Wolf nichts anhaben kann, vielmehr zurückzuschlagen ist, wenn er seinen Kreis überschreitet. Die Umstehenden sprechen oder singen:

„Ich wollt' gern in den Garten geh'n,
wo schöne krause Kohlköpf' steh'n;
wenn nur der böse Wolf nicht käm'
und mich an seine Stelle nähm'." (Auch: Und biss' mich in die Beine.)
Schneid't Kohl ab! Schneid't Kohl ab!

Sie ahmen nun das Kohlabschneiden nach und suchen dabei wiederholt in den Garten (also in den Kreis des Wolfes) zu huschen oder wenigstens über die Gartengrenze hinüber zu langen, ohne vom Wolfe sich ertappen zu lassen. Wen er dennoch im Kreise schlägt, der löst ihn ab.

König, ich bin in deinem Land.

(Engl.: „Tom Tiddler's ground.")

Einer ist König in dem ihm genau abgegrenzten Reich. Die Spielgenossen eilen aus der Ferne herbei, rufen an der Grenze ankommend und innerhalb der Grenze scheinbar etwas vom Boden aufhebend:

„König, ich bin in deinem Land,
ich nehme dir Gold und Silbersand."

Erfaßt der König hierbei eine Hand, die über die Grenze hinüber langt, so löst der betreffende ihn ab. — Ähnlich ist

Das Rabenschloß. („Der Rabenhorst.")

Einer ist Rabe, die anderen sind ihn neckende Vögel. Dem Raben wird ein Platz um einen Baum abgegrenzt. Einzelne Vögel fliegen über das Schloß (den Horst) des Knaben hinweg; dieser aber sucht sie dabei zu erhaschen, damit sie an seiner Stelle zum Verluste der Freiheit und Hütung des Schlosses (des Horstes) verurteilt werden.

Das Eselführen.

Der Esel ist ein geduldiges Tier, welches sich aus Schlägen nicht viel macht; aber der Eseltreiber ist ein zorniger Kumpan. Er führt seinen Esel am 2—3 m langen Seil, das er in einer Hand hält. Mit der anderen sucht er die bösen Buben zu schlagen, welche auf sein braves Grautier losprügeln. Wen er trifft, der wird sogleich zum Esel, der bisherige Esel ist erlöst und rückt zum Treiber des neuen Esels auf.

* Der Bärentreiber.

(„Baste the bear" im englischen Spielbuch: „The boys own book"; „Weinausrufen" bei Amman; „Das Bier wohl aufgerueft" bei Paul Hektor Mair, „Teufel an der Kette".)

Ein Spielgenosse, der Bär, kauert nieder, oder setzt sich auf einen Stein oder Holzklotz, berührt aber gleichzeitig mit den Händen den Boden, nachdem er einen Bärentreiber sich gewählt, der das eine Ende eines etwa 3 m langen Seiles (oder auch zusammengebundener Taschentücher u. s. w.) in die Hand nimmt, das andere aber seinem Bären in eine Vordertatze giebt. Auf seinen Ruf: „Los!" bemühen sich die Mitspieler, dem Bären einen leichten Schlag auf den Rücken (der Kopf darf nur gekratzt oder gestreichelt werden) beizubringen. Der Bärentreiber sucht natürlich sein Tier zu beschützen, umkreist es, und, wen er berührt, löst den Bären ab, der nun Bärentreiber, d. h. Beschützer des neuen Bären, wird. Sind die Spieler gewandt, und die Bärentreiber ungeschickt im Fangen, so muß auf des Bären Wunsch der Führer die Rolle wechseln, und frei wird im Fall eines Fanges nur der eigentliche Bär.

Im „Baste the bear" prügeln Affen den an einem Seile von dem Bärentreiber gehaltenen Bären, und der Bärentreiber hat ohne Loslassen des Seiles einen der Schlaglustigen zu fangen, der den Bären ablösen muß. — Bei Ammans Weinausrufen sitzt einer auf einem Scheit, 3 andere prügeln ihn, ein vierter läuft auf ihn zu, während sein Beschützer hinter 2 Fliehenden her ist; er hält das von dem Sitzenden mit der rechten Hand festgefaßte Seil mit der linken. Nach Meyers Gedicht:

„Der verachtest in dem Hauffen
muß der faule Sauser sein,
und der stärkest ruft den Wein;
übrig all' um ihn her lauffen,
schlagen zu mit Übermut,
fragen: ist der Sauser gut?"

ist also der Sitzende „schlechter Sauser“ (d. i. neuer, gärender Wein), den der Seilhalter ausrufen, zum Kaufe empfehlen muß, und die Schläge vertreten die Stelle der Weinprobe. (S. Wassmannsdorffs Aufsatz in der „Turnzeitung“ v. J. 1872, S. 223.)

Das Weinausrufen erinnert an ein sehr altes Spiel, den altgriechischen Schlauchtanz, den askoliasmos. Man machte aus einem Ziegenfell einen Schlauch, der mit Wein oder Öl gefüllt ward. Dieser Schlauch wurde alsdann auf den Boden gelegt, und man beeiferte sich, mit einem Fuße darauf zu springen und zu tanzen. Nichts war leichter, als auf ihm auszuglitschen und zu fallen, wodurch ein allgemeines Gelächter verursacht wurde. Wer nicht fiel, bekam den Schlauch mit seinem Inhalt. (Villaume in Campes „Revisionswerk,“ Bd. 8, S. 383.)

Gewiß nur eine Vereinfachung des vorigen Spieles ist das folgende

Bärenspiel.

(„Topfspiel“, „chytrinda“ bei den Griechen; franz. touche-l'ours.)

Einer kauert (als angebundener Bär, als Frosch) in der Mitte des Spielplatzes oder sitzt daselbst auf einem Schemel, einem Bänkchen 2c. Die anderen laufen im Kreis um den brummenden Bär herum, necken, zupfen, schlagen ihn wohl gar mit der flachen Hand auf die Schulter oder mit dem „Knötel“ auf den Rücken, bis es ihm, nachdem er eine Zeit sich dieses Treiben geduldig gefallen ließ ohne aufzustehen, gelingt, einen der ihm nahe kommenden am Kleid, an der Hand 2c. zu ergreifen, der ihn nun ablöst.

Bei den griechischen Knaben kauerte zuerst der nieder, der hierzu Lust hatte. (Campe.)

* Kettenhund.

Einer wird mittels einer langen Leine an einen Pfahl gebunden, der irgend einen gabel- oder hakenartigen Vorsprung besitzt, um welchen die Leine sich so schlingen und wickeln läßt, daß sie ohne Zuhilfenahme der Hände nicht wieder abgelöst werden kann. Es ist die Aufgabe der Spieler, die Leine immer mehr so auf den Pfahl zu werfen, daß sie sich verkürzt, ohne daß der angebundene Hund sie dabei auf seinem Hofe berührt, bis der Hund auf einen kleinen Umkreis beschränkt ist, welcher seinen Stall vorstellt. Gelingt ihnen dies, so wird die Leine wieder abgewickelt, der Hund erhält, um ihn zu reizen, einen mäßigen Backenstreich, und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Trifft aber der Hund einen der Reizer, so kommt er von der Kette los, und dieser wird als Hund festgelegt, nachdem man ihn zuvor durch den Backenstreich wild und bös gemacht hat.

Der Brückenmann.

(„Schloßverwalters-Spielen“ in Heidelberg.)

Ein etwa 2—3 m breiter Streifen des Spielplatzes wird als Brücke abgegrenzt. Auf ihr steht der Zöllner, um einen von denen zu fangen, die ohne Bezahlung des Brückengeldes (wie man etwa annehmen kann) über die Brücke laufen. Dabei werde etwa noch festgesetzt: Wer die Brücke betritt, darf nicht wieder zurücklaufen, sondern muß, wenn auch im Zickzack oder sonstwie, hinüber. — Die die Brücke Überschreitenden dürfen, wird für ein andermal festgesetzt, nur auf einem Beine hüpfen. — Macht man die Brücke breiter, so stellt man 2 Fangende auf (den Zöllner und seine Frau), doch wird nur der von beiden frei, welcher einen Mitspieler wirklich fängt. — Anstatt des einfachen Berührens mit der Hand kann man auch festsetzen, daß der Brückenmann die zu Fangenden festhalten (umarmen) und ihnen 3 leichte Schläge mit der Hand geben muß. Berührt oder fängt er einen der bald da bald dort über die Brücke Laufenden, so wird der Berührte oder Gefangene „Zöllner“. — Die armenische Jugend spielt unter dem Namen „Ring“ ein ähnliches Spiel. Der Fangende steht in der Mitte eines Kreises; die übrigen dürfen ihn jedoch mit der Hand schlagen und dabei hin und her laufen. Der Fangende darf zwar den Schlägern ausweichen, muß jedoch immer ein Bein in dem Kreise lassen und kann einen Schlaglustigen nur durch Berühren mit einem Fuße fangen. Der Berührte löst ihn ab. (Dr. Waßmannsdorff, „Turnzeitung“ von 1866, S. 113.)

Das Drittenabschlagen.

(„3 Mann hoch.“ „Faschinenspiel“, „deux c'est assez, trois c'est trop“ in Frankreich.)

a) Unsere Gesellschaft muß geradzählig sein und wenigstens 12 Personen stark sein. Wir machen eine davon zum Abschläger und geben ihr ein zusammengedrehtes Tuch; wir übrigen aber stellen uns paarweise in einen Kreis, Person dicht an Person geschlossen, die Gesichter kreiseinwärts; jedes Paar ist von dem anderen 5—8 Schritt entfernt. Da die Zahl der Personen durch den Abgang des Schlägers ungleich geworden

ist, so wird bei dem paarweisen Stellen natürlich eine Person übrig sein, die keinen Nebenmann hat, um ein Paar zu bilden. Diese stellt sich fürs erste allein mitten in den Kreis, und der Abschläger ist außer dem Kreis. Soll das Spiel nun angehen, so stellt sich jene einzelne Person schnell vor das erste beste Paar, so daß hier nun drei beisammen stehen. Sobald der Abschläger dies sieht, läuft er schnell hinzu, um der hintersten Person des Drillings einen Schlag zu geben; allein diese wartet nicht solange, verläßt schnell ihren Platz und stellt sich, wo sie nur kann, vor das erste beste Paar. Der Abschläger setzt hinterdrein, um hier den hintersten Dritten abzuschlagen; allein dieser entwischt wieder, flüchtet sich vor ein anderes Paar oder vor dasselbe Paar, zu dem er bisher als Dritter gehörte (Knaben kriechen wohl auch unter den gegrätschten Beinen ihrer Reihengenossen hindurch) u. s. f. Der Abschläger verfolgt immer die hinterste Person des Drillings; erreicht er sie dastehend, oder im Laufen nach einem anderen Paar und bringt ihr einen Schlag bei, so wird sie Abschläger; er darf jedoch nie in den Kreis. — Da sich der Kreis durch das sich immer wiederholende Vorstellen allmählich zusammenzieht, so muß man ihn von Zeit zu Zeit wieder ausdehnen, indem man die Paare rückwärts gehen heißt. — Daß man statt der Paare bei größerer Zahl der Mitspieler auch alle zu dreien, vieren 2c. aufstellen kann, versteht sich von selbst; schwieriger wird das Spiel, wenn in mehreren Kreisen nebeneinander und durcheinander gespielt wird.

Dies Spiel ist sehr einfach, in wenigen Minuten gelernt, ganz unschuldig und dabei sehr lustig und abwechselnd. Überdies gewährt es die trefflichste Bewegung, denn man läuft zwar nicht immer, aber fast alle Augenblick eine kleine Strecke und oft mit den schnellsten Wendungen des Körpers. Es erfordert ziemlich viel Aufmerksamkeit, denn man ist keinen Augenblick sicher, daß sich nicht jemand vor das Paar anstellt, von dem man der hinterste Mann ist, oft ist der Abschläger noch dazu unmittelbar im Rücken. Die Rolle dieses letzteren ist die beschwerlichste wegen des steten Laufens, aber sie währt nie lange, es ist ein stetes Wechseln, weil man leicht ertappt wird.

b) Bei einer Abart des Drittenabschlagens stellen sich die einzelnen jedes Paares Gesicht zu Gesicht auf und reichen sich mit gehobenen Armen die Hände. Es ist die Aufgabe des Verfolgten, sich vor dem Schlage seines Verfolgers in einen der von den Gepaarten gebildeten Käfige zu retten. Gelingt ihm dies, so wird jedesmal der, welchem er den Rücken zuwendet, verdrängt und muß flüchten, während der in den Käfig Geschlüpfte

mit dem Zurückbleibenden den Käfig bildet. Die Hauptkunst besteht darin, daß der Flüchtende den Verfolger nicht bloß über den Käfig, in welchen er sich retten will, in Zweifel läßt, sondern auch über denjenigen, welchem er, nach erfolgter Rettung, das Gesicht zuwenden wird. Es ist darum übrigens auch nicht notwendig, daß die Paare im Kreise herumstehen; sie können [als Büsche, in welchen sich ein gejagtes Häslein versteckt, aber immer nur eines Platz und Schutz findet] auf dem Spielfelde beliebig zerstreut sein.

c) Eine andere Weise, ganz ähnlich dem „Schlaglaufen", ist die, daß zwei gleichgroße Parteien sich etwa 50 Schritt entfernt gegenüberstehen. Ein Erwählter der einen Partei geht zur anderen hinüber, in welcher jeder seine rechte Hand zum Schlage darbietet. Jener schlägt schnell und leicht auf die Hände dreier Gespielen dieser Partei, eilt aber nach dem dritten Schlage zu seiner Partei zurück; denn eben dieser dritte verfolgt ihn und sucht ihn zu schlagen, noch ehe er seine Partei erreicht hat. Ist dies gelungen, so geht der Geschlagene als Gefangener zur Gegenpartei, und diese ist in solchem Fall an der Reihe des Schlagens.

Die Glucke und der Geier.

(„Hühnlein hüten" bei Amman; „Weih, Weih, was klopfest du" in V. v. Scheffels „Juniperus", S. 21.)

Eine Henne verteidigt ihre Jungen gegen die Anfälle des Geiers, dies ist der Gedanke des Spieles.

Die Gesellschaft kann aus 10 bis 15 Personen bestehen. Einer davon, der flink genug ist, übernimmt die Rolle des Geiers. Der ganze Überrest der Gesellschaft steht in einer langen Reihe, Mann hinter Mann, wie die wilden Gänse im Fluge, und einer faßt den anderen hinten am Rock oder um die Hüften. An der Spitze dieser Reihe steht die Henne, wozu eine starke und schnelle Person genommen werden muß. Der Geier nähert sich mit Springen und Laufen bald links bald rechts und sucht durch schnelle Wendungen den Jungen der Henne in die Flanke zu fallen; diese aber die Arme ausbreitend und mit ihrer ganzen Reihe in steter Bewegung, springt ihm immer in den Weg, um ihm den Paß zu verhauen, stößt ihn zurück und hält ihn ab, wie sie nur immer kann. Die Jungen machen hinten unaufhörlich Schwenkungen bald links bald rechts,

um dem Geier aus dem Wege zu kommen, sie dürfen ihn aber nie aus dem Gesichte lassen. Glückt es dem Geier, in die Flanke zu kommen und ein Junges festzuhalten, so gehört dieses ihm mit allen den anderen, die in der Reihe noch hinter ihm stehen. Diese so Gefangenen müssen sogleich ablassen und beiseite treten. Der Geier fährt auf eben die Art fort, bis die Henne fast aller Jungen beraubt ist. — Machten die Küchlein genaue Schwenkungen um ihre Glucke, so könnte keins gefangen werden.

Der Platz dazu darf durchaus kein anderer als völlig ebener und weicher Rasen sein. Die Mitglieder, welche die Kette hinter der Henne ausmachen, dürfen in Rücksicht auf Größe und Stärke nicht gar zu ungleich sein, achtjährige schwächliche Gespielen z. B. unter vierzehnjährige zu stellen, ist mißlich. Jene werden bei den steten Schwenkungen der Reihe zu heftig fortgeschleudert, indem sie den Kräften der letzteren nicht genug widerstehen können.

Geschieht das Anfassen bei den Kleidern, so leiden diese leicht Gefahr, zerrissen zu werden; bei den Händen, so geschehen leicht zu gewaltsame Verdrehungen, selbst Verrenkungen der Arme; läßt man jeden ein Tuch um den Leib binden und daran anfassen, so werden die Eingeweide zu heftig dadurch gedrückt. — Alles dies kann nur vermieden werden, wenn die Personen, welche sich anfassen, nicht heftig ziehen, sondern sich nur mäßig anhalten. Man lasse aber durchaus nie Hand in Hand fassen.

Dieses Spiel verdient auf der einen Seite alle Empfehlung und gewährt den jungen Leuten ungemein viel Vergnügen, das sich fast durch ein ununterbrochenes Gelächter äußert; es giebt eine sehr starke Bewegung und macht schnellfüßig und flink; aber auf der anderen muß es doch auch mit Vorsicht gespielt werden.

Als Abweichungen werden gelten:

a) **Fuchs und Küchlein.** („Hühnlein braten", „Hähnchen, was grabst?") Glucke und Küchlein stehen wie vorhin. Der sich versteckende Fuchs kauert in irgend einer versteckten Ecke des Spielplatzes und rührt mit einem Hölzchen oder mit dem Finger in einer kleinen Sandgrube. Ihm nähert sich die Glucke mit den Küchlein, und alle sprechen oder singen: „O, der großen Angst und Not, schon ist ein liebes Küchlein tot!", oder: „Wir gehen um das Schützenhaus, da schaut der Fuchs zum Fenster 'raus." Plötzlich bleiben sie, den Fuchs erblickend,

stehen, und die Glucke spricht: „Was machst du, alter Fuchs?" — „Ein Feuerchen an!" — „Was thust du aufs Feuer?" „Ein Pfännchen!" — „Was ins Pfännchen?" — „Wasser!" — „Was ins Wasser?" — „Ein Hühnchen!" — „Wo nimmst du es her?" — „Aus deiner Schar!", wobei er aufspringt und das letzte Küchlein zu haschen sucht. Gelingt es, so vertritt das Küchlein seine Stelle, er wird Glucke. — Bei „Hähnchen, was grabst?" lautet das Zwiegespräch:

Hähnchen, was grabst? „Ein Löchlein." Was willst du drin suchen? „Ein Steinchen." Was willst du mit dem Steinchen thun? „Das Messerchen wetzen." Was willst du mit dem Messerchen? „Deine Hühnchen umbringen!"

b) **Schäferin und Wolf.** Die Schäferin fragt den sich nähernden Wolf: „Wer schleicht um mein Haus in rabenschwarzer Nacht?" — „Der Wolf, der böse Wolf!" — „Laß meine Lämmer in Ruh'!" — „Nur ein kleines will ich mitnehmen!" Der Wolf sucht hierauf das hinterste Schäfchen zu fangen, wovon ihn die Schäferin in gleicher Weise abzuhalten sucht, wie vorhin die Glucke die Küchlein vom Geier. Sieht sich aber das hinterste Schäfchen in Gefahr, so läuft es fort und tritt „vorn" an, wird also Schäferin. Wird es aber bei diesem Laufe vom Wolf erhascht, so gehört es ihm und tritt ab. — Wird ganz dasselbe Spiel als „Wolf, Schaf und Hund" gespielt, so spricht der Wolf: „Ich bin der Wolf, der Wolf, ich werde euch verzehren!" Der Hund antwortet: „Ich bin der Hund, der Hund, ich werde dir's verwehren!" — Diese Spiele können auch so enden, daß die, welche entspringen, sich in einen Kreis setzen, dann die Füße an sich ziehen und sie bis an die Schuhspitzen mit dem Kleid, der Schürze 2c. verdecken müssen. Kann nun der Geier die Farbe der verdeckten Strümpfe erraten, so gehören ihm die nicht gefangenen betr. Küchlein auch noch, und die alte Glucke muß jedes einzeln durch ein Pfand auslösen. (Rochholz.)

c) Die **zwei** (neidischen) **Glucken.** Jede kommt mit ihrem Schweife von Küchlein und sucht der anderen das älteste, das letzte, abspenstig zu machen. Jedes gefangene oder abgefallene Küchlein wird als Schlachtopfer für die Hausküche der (schiedsrichtenden) Köchin überliefert.

Vögelverkaufen.

(„Goldvögelchen“ in Auerbach i. V.)

Kleine muntere Kinder spielen gern einfache lustige Spiele, die viel Bewegung geben. Hier ist eins:

Der Aufseher der Gesellschaft macht den Verkäufer. Alle Kleinen sind Vögel, nur einer von ihnen spielt die Rolle des Käufers. Der Verkäufer stellt seine Vögel alle nebeneinander und giebt jedem einen Vogelnamen; du bist ein Stieglitz, du ein Star, du ein Fink u. s. w. Das darf aber der Käufer nicht hören. Hierauf kommt dieser und fragt den Verkäufer: „Hast du Vögel zu verkaufen?“ — „Ja!“ — „Hast du einen Raben?“ — „Nein!“ — „Einen Sperling?“ — „Nein!“ So geht's immer fort, bis der Käufer einen, z. B. hier den Star, nennt, der wirklich unter der Anzahl ist. Dann schreit alles: „Ja!“, und der genannte Vogel fliegt so schnell als möglich aus, das heißt, läuft fort, um seinem neuen Herrn zu entfliehen. Um seine Flucht zu begünstigen, muß der Käufer erst thun, als zähle er dem Verkäufer das Geld für den Vogel in die Hand. Jetzt setzt er nach. Holt er den Vogel ein, so ist er sein; kommt dieser aber, ohne erwischt zu werden, wieder zum Verkäufer zurück, so gehört er dem Verkäufer wieder, und dieser giebt ihm auch wohl Futter: Äpfel, Birnen, Pflaumen. Die bereits gekauften Vögel haben mit zu fangen, sobald die Zahlung geleistet ist.

Für Kinder hat dies Spiel sehr viel Angenehmes, denn sie werden, wie alle Menschen, vorzüglich durch Spannung der Erwartung unterhalten. Diese Spannung findet hier ununterbrochen statt; erst unter der Nennung der Vogelnamen, wobei jeder befürchtet, genannt zu werden; dann bei der Flucht des Kleinen, deren Erfolg so ungewiß ist. Es erfordert Aufmerksamkeit, weil man bei der Nennung des erhaltenen Namens augenblicklich laufen muß, und macht die Kleinen schnellfüßig. — Hoffmann von Fallersleben („Kinderleben“ S. 20) beschreibt das Spiel wie folgt, und kann seine schöne Dichtung zugleich als Zwiegespräch verwendet werden:

Der Käufer.

Lieber Mann, sag' mir an,
ob ich Vögel kaufen kann?

Der Vogelsteller.

Wenn du jeden kennst
und beim Namen nennst,
kannst du diese all' erlangen,
doch mußt du sie fangen.

Der Käufer.

Nachtigallen hör' ich singen,
Lerchensang vom Himmel klingen,
Amseln schlagen in den Hagen,
Drosseln pfeifen durch den Wald,
daß es hell ins Thal erschallt,
Gänse schnattern auf dem Bache,
Enten tattern in der Lache,
Störche klappern auf dem Dache,
Raben krächzen, Pfauen schreien,
und die Hennen auf den Tennen
gackern drein.
Rothschwänzchen zirren,
Waldtauben girren,
Finken pinken,
Spatzen schwatzen,
allenthalben zwitschern Schwalben . .

Der Vogelsteller.

Schwalbe, flieg' aus!
Kehr' wieder nach Haus!

Alle.

Flieg', Schwalbe, flieg'!
Käufen ist dir nachgelaufen,
aber soll dich doch nicht kaufen.
Rege munter deine Flügel,
daß du über Berg und Hügel
immer seiner Hand enteilst
und dann sicher bei uns weilst.
Flieg', Schwalbe, flieg'! —

Ähnlich ist das

Töpfeverkaufen.

Der Töpfer giebt den Töpfen Namen: Kochtopf, Kaffeetopf, Blumentopf ꝛc. und stellt sie bunt durcheinander, doch so, daß er zwischen ihnen hingehen kann. Jetzt kommt der Käufer: alle kauern nieder, die Hände in die Seiten gestemmt oder über den Köpfen gefaltet, damit auch jeder Topf nach seiner Art seinen Henkel habe. Der Käufer fragt den Töpfer, ob er diesen oder jenen Topf zu verkaufen habe, was dieser (der Töpfer) bejaht oder verneint. In jenem Falle führt der Töpfer den Käufer zu dem verlangten Topf; dieser pocht letzterem mit dem Finger leicht auf den Rücken (etwa um zu sehen, ob der Topf auch ganz ist und einen guten Klang hat) und nimmt ihn am Henkel

mit, worauf die anderen sich erheben, bis der Käufer wiederkommt. Gelingt es jedoch dem Verkauften, dem Käufer zu entwischen und wieder bei dem Töpfer anzukommen, ohne gehascht worden zu sein, oder hat dieser nach einem nicht vorhandenen Topfe gefragt, so brechen alle auf, um den Käufer mit Plumpsackschlägen nach seinem Freimale zu verfolgen.

* Plumpsackwerfen.

Ein z. B. durch Abzählen bestimmter Knabe stellt sich seitgrätschend auf, bildet also mit seinen Beinen ein „Thor", die übrigen werfen der Reihe nach Plumpsäcke durch „das Thor", und nachdem das geschehen, wirft der das Thor Bildende mit seinem Plumpsacke nach einem der geworfenen Plumpsäcke. Der, dessen Plumpsack getroffen ist, hat ihn schnell zu holen und nach einem vorherbestimmten Male zu laufen, weil alle übrigen ebenfalls ihre Plumpsäcke aufheben und ihn da mit zum Male hin verfolgen, was ebenso mit dem das Thor Bildenden geschieht, falls er einen der je nach seiner anfänglichen Stellung vor oder hinter ihm liegenden Plumpsäcke nicht trifft. Die Sache gewinnt an Künstlichkeit, wenn alle Würfe rückwärts zwischen den Beinen durch oder über die Schulter gemacht werden.

Rette sich, wer kann!

Ein Spielgenosse steht vor der Spielgesellschaft und erzählt eine Geschichte, z. B.: „Einige Leute gingen spazieren. Bekannte waren dabei. Sie kamen in einen Wald. Ein Sturm brach los. Die Bäume schwankten. Einer fiel! Alle schrieen: Rette sich, wer kann!" Jeder einzelne Satz wird von allen nachgesprochen. Bei dem Ruf: „Rette rc.", den ebenfalls alle nachzusprechen haben, laufen sie nach einem entfernten, aber vorherbestimmten Ziel (einem Baum, einer Mauer, Thür rc.). Jeder pocht daselbst dreimal an und läuft zurück. Wer zuletzt kommt, hat zu erzählen. Wer nicht dreimal anklopft, darf sich bei dem nächsten Spiele nicht beteiligen.

Der schwarze Mann. („Der Türk'.")

Man steckt auf ebenem Boden ein langes Viereck ab. Es ist schon hinreichend, dessen vier Ecken mit Stäben zu bezeichnen,

die man in den Boden steckt, und die Seitenlinien durch einige Steine zu bemerken. Fast an beiden Enden des Vierecks liegen 2 Steine, der eine bei A, der andere bei B. Hinter jedem Stein ist ein Freiplatz. Fig. 28.

Die Knaben wählen durch Losen oder Übereinstimmung einen zum „schwarzen Mann“. Dieser stellt sich auf einen der Freiplätze, z. B. hinter A, die anderen treten auf den anderen, hinter B. Jetzt ruft der schwarze Mann den anderen zu: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?“ — „Nein!“ antworten die mutigen Knaben hinter B und laufen vorwärts, um auf den Freiplatz A zu kommen; aber der schwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemüht sich, sie zu fangen. Jeder ist sein, den er faßt, und dem er, unter dem Ausruf: „Eins, zwei, drei!“ drei kurze Klapse giebt. Dieser muß ihm mit

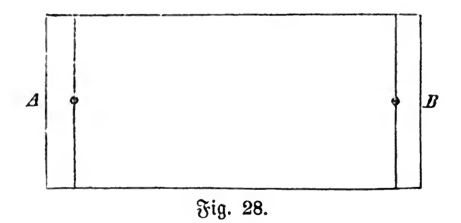


Fig. 28.

fangen helfen und mit ihm auf den Freiplatz B, indessen sich die anderen Knaben jetzt in A befinden. Der kleine schwarze Mann tritt wieder hervor und fordert sie wieder auf, wie oben: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?“ — „Nein!“ entgegnen die anderen und laufen von A nach B. Unterwegs kommt ihnen der schwarze Mann entgegen und fängt weg, wen er kann. So dauert das Auffordern, Hin- und Herlaufen und Fangen immer fort, bis endlich alle bis auf einen gefangen sind. Dieser eine oder, wenn man zuläßt, daß alle gefangen wurden, der, welcher sich am letzten fangen ließ, wird nun wieder der schwarze Mann, und das Spiel hebt von Neuem an. Jeder, den der schwarze Mann gefangen hat, ist verbunden, mit fangen zu helfen. Innerhalb der Freiplätze kann niemand gefangen werden. Wer über die Schranken hinausläuft, um auszuweichen, ist so gut als gefangen und gehört dem schwarzen Mann. — Dem schwarzen Manne wird zuweilen auch sein

Spielgebiet mittelst eines in den Boden gesteckten Stabes mit darüber hängender schwarzer Mütze bezeichnet. Auch ist zuweilen die Fragweise eine andere: „Fürchtet ihr euch vor dem schwarzen Mann?“ — „Nein!“ — Oder: „Was macht ihr, wenn der schwarze Mann kommt?“ — „Ausfliegen und Fliehen!“ Oder: „Was macht ihr, wenn der Türk' kommt?“ — „Wir wehren uns!“

Für noch unerzogene Knaben, die an reiner körperlicher Thätigkeit, am Laufen und Springen noch Vergnügen finden, ist dies Spiel bei aller Einfachheit ungemein angenehm. Ihr Körper gewinnt an Schnelligkeit, er ist unaufhörlich genötigt, tausenderlei Wendungen und Sprünge zu machen, um zu entwischen; denn jeder hält es für eine nicht kleine Ehre, nicht gefangen und dadurch schwarzer Mann zu werden. — Es enthält dieses Spiel einen Nachklang an jene Pest- und Totentänze, welche bildlich und gesellschaftlich im Mittelalter üblich waren gegen den schwarzen Tod. Der Schwarze, der sich in den versammelten Reigen mischt und einen nach dem anderen wegführt, ist der seine Schar stets vergrößernde Tod. Die Wertheimer tanzten — nach Herrleins „Spessart-Sagen“ — um eine Tanne, bis der schwarze Tod ihr Städtchen verließ.

* Die chinesische Mauer.

In der Mitte des Spielplatzes wird ein nicht sehr breiter Raum einem Freiwilligen als Grundfeste bezeichnet, auf dem er die chinesische Mauer aufzubauen hat; seine Helfer (taglöhnernde Knaben, Lehrlinge, Gesellen, lauter faule Bauleute) holt er sich nach und nach aus der Masse aller ihm gegenüberstehenden Spielgenossen. Auf des Spielleiters Ruf: „Durch die Mauer der Chinesen!“ laufen alle Spieler über die Grundfesten der zu erbauenden Mauer hinüber auf die andere Grenze des Spielplatzes. Wen dabei der seitwärts hin und her laufende Fänger festhält und mit 3 Schlägen zum Gefangenen macht, der hat ihm für den nächsten Durchzug der Spielgenossen durch Mitfangen zu helfen, u. s. f., bis zuletzt niemand mehr die allmählich dichter werdende Mauer durchbrechen kann. Die Baumeister der Mauer dürfen die Grundfeste ihrer Mauer nicht verlassen, also denen, die die Mauer durchbrechen wollen, nicht entgegenlaufen; die noch nicht Gefangenen dürfen ihr Mal nur gleichzeitig, d. h. nur erst auf des Spielleiters Zuruf, verlassen. Wer auf dreimaligen Zuruf: „Durch!“ das Durchbrechen der Mauer nicht wagt, gilt als gefangen. (Vergleiche die „Turnzeitung“ von 1866, S. 113.) — Eine vereinfachte Abart dieses Spieles ist

* Der wilde Mann.

Es wird ein Raum in der Form eines Rechteckes abgegrenzt. Der durch Abzählen gewonnene wilde Mann begiebt sich in diesen Raum, und die Mitspieler suchen in der Richtung der kurzen Seiten des Rechteckes über dieses hinweg und an dem wilden Manne vorüber zu laufen, welcher sie in seiner Behausung zu haschen bemüht ist. Die Gefangenen sind seine Gehilfen. Er sowohl, als seine Gehilfen dürfen jedoch das Rechteck nicht verlassen. — Der zuletzt Eingefangene nimmt bei dem neubeginnenden Spiele die Stelle des wilden Mannes ein.

Im Göttingischen höhnen die Mitspieler den wilden Mann, wenn sie in dessen Gebiet einbrechen, mit dem wohl aus dem Beichtstuhl entlehnten Sprüchlein:

Pape, ek stah up diuer Bahn,
lat mek nich sau lange stahn
ek stahe up kahlen Steinen,
mek früst an minen Beinen.

Dieses Spiel wird meist auf den Fußwegen der Straßen vorgenommen; der wilde Mann darf niemand über den Weg an die Hauswand gelangen lassen. — Daß sich die Kinder allerhand Spielgelegenheit allenthalben zu nutze zu machen wissen, um denselben Spielgedanken auszugestalten, dazu bringt H. Rühl in Stettin in der „Monatsschrift f. d. Turn-Wesen“ 1885 S. 19 einen Beleg für Pommerns Dörfer. Da vertritt die Stelle des städtischen Bürgersteigs ein dastehender Leiterwagen. Der wilde Mann sitzt als „Roggenwolf“ unter dem Wagen und sucht, wenn der einleitende Spielspruch verklungen ist, die auf den Wagen Geflüchteten zu fassen, ohne ihn jedoch zu besteigen.

Das Bauernspiel.

(„Bauer, heraus!“ „Bauerches spielen“ in der Rheinpfalz.)

Zwei Spielgenossen reichen sich die Hände, ein dritter, der Bauer, stellt sich hinter sie. Sie bewohnen einen bestimmten Platz, das Bauernhaus, ziehen aber auf die Aufforderung der Mitspieler: „Bauer, heraus!“ auf den Spielplatz. Der Bauer kann fortwährend von den ihn umkreisenden Spielgenossen mit flacher Hand geschlagen werden. Gelingt es aber den beiden

Beschützern, die immer nur gehen, nicht laufen dürfen, einen Schlaglustigen mit der Hand zu berühren, so löst dieser einen von ihnen ab. Diese drei aber laufen schnell nach dem Bauernhaus, denn die Gespielen dürfen sie, ohne sie irgendwie aufzuhalten, bis dahin mit Plumpsackschlägen verfolgen. Läuft jedoch dabei einer aus Versehen mit ins Bauernhaus, so wird er Bauer. Der Bauer mag sich zuweilen absichtlich bloßstellen, auch wohl einmal um seine Beschützer herumlaufen, um schneller einen Fang herbeizuziehen. Lassen diese ihre Hände los, ohne jemand gefangen zu haben, so werden alle drei bis zum Bauernhause verfolgt. — Ein ähnliches Spiel ist die „Doppelte Birne“ der Armenier. Am Anfange haben sich sämtliche Mitspieler zu Paaren zu vereinigen. Ein Paar tritt in die Mitte des Spielplatzes und zwar Hand in Hand, die übrigen Paare lösen sich zu einzelnen auf, doch muß jeder seinen Genossen sich merken. Die einzelnen dürfen nun ganz beliebig von Ort, jedoch zunächst nur gehend, sich bewegen und das mittlere Paar mit der Hand schlagen. Fängt dieses einen Schlaglustigen, so verfolgt und schlägt es ihn so lange, bis er seinen früheren Genossen gefunden und mit ihm durch Handreichung selbst ein Paar gebildet hat, das nun in die Mitte des Spielplatzes tritt und das erste Paar ablöst. Während des Vereinigungslaufes wird auch der Genosse des Gefangenen von allen geplumpsackt; nach der Vereinigung sind beide prügelfrei. (Vergl. die „Turnzeitung“ von 1866, S. 114.)

Holland-Seeland.

Ein Ort des Spielplatzes wird als das feste Land bezeichnet. Wer von den Spielgenossen das Land betritt, gilt als gefangen. Von diesem Ort aus „stechen“ 2 Erwählte (1 Holländer und 1 Seeländer, die man sich in einem zum Fischfang ausgerüsteten Schiffe stehend denken mag) Hand in Hand „in See“ und suchen zunächst einen kleineren Fisch zu fangen, den sie, unbehelligt von den übrigen Fischen, von der Erde aufheben und in den „Hafen“ tragen. Ein zweiter Gefangener läuft dann mit dem zuerst Gefangenen aus, und auch später laufen immer nur 2 Spieler, die nach eigener Wahl sich vereinen dürfen, Hand in Hand von dem Hafen aus. Wird es dem einen Paare schwer, etwa einen von den Riesenfischen zu bändigen, so müssen auf den Notruf: „Holland-Seeland!“ die anderen

Paare ihnen Hilfe bringen ꝛc., bis zuletzt das ganze Meer ausgefischt ist, worauf ein neuer Fischzug beginnt, bei welchem die zuletzt Gefangenen zuerst „in See stechen“. (Vergl. die „Turnzeitung“ von 1866, S. 114.) — Ein ähnliches Spiel ist der

Fischzug.

Nachdem 2 Spielführer durch Aufrufen sich in die Schar der Spielgenossen geteilt haben, werden beide Spielreihen auf den äußeren Malen des Spielplatzes einander gegenüber aufgestellt. Die eine der Reihen ist das Netz. Auf des Spielleiters Zuruf wechseln beide Reihen ihre Plätze. Wen das Netz, d. h. die sich an den Händen festhaltende eine Reihe, mit sich fortnimmt, ist gefangen und tritt für die Dauer des Spiels auf die Seitengrenzen des Spielplatzes. Bei dem nächsten Durchzuge bilden die früheren „Fische“ das Netz, bis schließlich die eine oder die andere Reihe alle Spieler einbüßt, oder nur noch eine kleinere Zahl (vier, sechs) Nichtgefangener aufzuweisen hat. — Bei dem Zurückschleppen der im „Netze“ hängen gebliebenen „Fische“ darf das Netz die Hände lösen, die übrigen Fische dürfen jedoch den Gefangenen nicht helfen. (Siehe die „Turnzeitung“ von 1866, S. 113.)

* Freiwolf.

(„Bärenschlagen“, „Vorgesehen“, „Freikeck“, „Freigeck“, „Bärlapp“ in Bayern.)

Die Spieler haben den Bären zum Laffen oder Gecken zu machen, ihn als solchen zu verspotten das Recht.

Die gefangenen Spieler vereinigen sich in der Bärengrube mit dem zuerst fangenden Paar, so daß die Reihe der Bären nach und nach immer größer wird. Es dürfen jedoch in diesem Falle nur die beiden Führer, also diejenigen, welche eine Hand frei haben, schlagen. Wird die Reihe durch irgend ein Versehen oder von den zu Fangenden mit Absicht zerrissen, so werden die Fangenden von jenen mit Plumpsackschlägen bis zum Eingang der Bärenhöhle verfolgt. — Statt zweier kann auch ein sog. „Urbär“ allein auslaufen, indem er zwischen seinen Händen ein Tuch ausspannt und mit ihm einen zweiten Bär zu fangen sucht. Nun brechen beide aus der Bärenhöhle hervor u. s. w.

Sobald ein Spieler geschlagen ist, lassen alle „los" und flüchten zur Höhle, ebenso, wenn die Bärenkette zerrissen ist, weil sie sonst geplumpsackt werden. Ein müder Bär kann „mit Gunst!" während eines Fanges in der Höhle verweilen. Ist schließlich nur noch ein Bär zu fangen, so wird dieser von allen bis zur Höhle geplumpsackt, und ist im nächsten Spiel „Urbär".

Eine andere Art dieses Spieles ist die, bei welcher jeder Geschlagene mitfangender Bär bleibt; doch bilden nicht alle eine Kette; sondern 2, wenn es mehr als 4 Bären sind, sogar 3 Ketten, wenn es mehr als 8 Bären sind ꝛc. Sobald eine dieser Ketten einen fängt, wird sie allein ins Mal zurückgetrieben, und die anderen Ketten dürfen unterdessen nicht schlagen. Neue Ketten dürfen nur im Male gebildet werden.

Im „Buche des Knaben" (aus dem englischen „The boys own book" bearbeitet, Leipzig 1850, bei T. O. Weigel) heißt dieses Spiel „Vorgesehen". Nur ein Erwählter läuft aus seinem Bereiche mit den Worten hervor: „Ich warne einmal, zweimal, dreimal, und wenn der Hahn kräht, laufe ich hinaus: Kikeriki!" Wen er mit geschlossenen (gefalteten) Händen erhascht, ist Gehilfe. Anderwärts nennt man das Spiel wohl auch „Roland".

König und Königin.

Zwei Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 6—8 Schritt einander gegenüber. Die eine Reihe stellt den König und seine Diener vor, die andere aber die Königin mit ihren Dienerinnen. Der König bezeichnet seine Diener mit den ungeraden Zahlen, also mit 1, 3, 5, 7 ꝛc., die Königin ihre Dienerinnen mit den geraden, also mit 2, 4, 6, 8 ꝛc. Nun ruft der König z. B. Nummer 5, und der so bezeichnete Diener läuft im Kreis um die andere Reihe herum; zu gleicher Zeit ruft die Königin eine Dienerin, z. B. Nummer 8, welche alsbald den Diener Nummer 5, ihm nach-, aber nicht entgegenlaufend, zu haschen hat. Erhascht sie ihn, ehe er sich bei dem Könige als eingetroffen melden kann, so hat sie gewonnen, und der Gefangene reiht sich ihrer Schar „unten" an; wenn nicht, so gehen beide auf ihre Plätze zurück. Es ruft nun zunächst die Königin eine andere Dienerin, fast gleichzeitig der König einen anderen Diener, der jene zu haschen sucht, ehe sie sich bei der Königin meldet.

Diebschlagen.

Zwei Spielgenossen stehen sich in einer Entfernung von etwa 500 Schritt gegenüber. Zwischen ihnen ist ein Baum, ein Pfahl oder ein Stab, der von dem einen etwa 30, von dem anderen 20 Schritt entfernt ist. An dem Stabe befindet sich ein leicht wegnehmbarer Gegenstand (ein Tuch, ein Hut, ein Schlüssel ꝛc.). Einfacher noch ist es, das Tuch, die Mütze ꝛc. auf den Fußboden zu legen. Auf ein gegebenes Zeichen, z. B. auf das laute Zählen: 1, 2, 3! laufen beide gleichzeitig nach dem betreffenden Mal; derjenige, der nur 20 Schritt zu laufen hat, nimmt den Gegenstand hinweg, kehrt um und eilt mit ihm nach seinem Freimale zurück, während der andere ihn mit Plumpsackschlägen dahin zu verfolgen sucht. Gelingt es jenem, den Dieb zu schlagen, so gehört dieser als Gefangener der Gegenreihe an; wenn nicht, hat der Verfolgende mit ins feindliche Lager zu gehen. Das Tuch wird wieder an das Mal gebracht, es laufen zwei andere aus u. s. f., bis schließlich die eine oder die andere Gespielschaft eine vorherbestimmte Anzahl Gefangene hat. — Bei einer großen Anzahl von Gespielen werden mehrere Abteilungen gemacht, die gleichzeitig spielen.

* Linnenmessen.

(„Der Leinwandhändler“; „Tuchmessen“; „Schölmen“ bei Rochholz und Tobler; engl.: „My grandmother's clock“.)

Die Spieler bilden eine Kreisreihe oder stehen mit Handfassung längs einer Wand hin. Einer ist Leinwandhändler, ein zweiter Dieb oder zuwandernder Fremder, ein dritter Schutzmann, ein vierter Richter und ein fünfter Wachthund, welche alle sich, außer dem Händler und seinem Hund, nach verschiedenen Seiten entfernen und bemüht sind, ihre Rollen aus eigener Erfindung (der Hund bellt, der Dieb kehrt seine Mütze und Weste um ꝛc.) so gut als möglich zu spielen. Jetzt mißt der Händler die Leinwand, d. i. die in Reihe stehenden Genossen, indem er mit ausgebreiteten Armen oder mit einem Stab an der Reihe hingeht und die Meter zählt; danach rollt er die Leinwand leicht zusammen, so daß sie schließlich einen großen Ballen bildet, und geht, seinem Hunde die Wache überlassend, fort. Dieser schläft jedoch ein, und es schleicht der Dieb heran, reißt sich, ohne Widerstand zu finden, einige Meter ab, die er

mit in sein Versteck nimmt. Unterdessen wird der Hund „laut", der Leinwandhändler kommt zurück, merkt, daß er bestohlen worden ist, schlägt den Hund, rollt die Leinwand auf, mißt wieder, meldet eiligst den Diebstahl dem Schutzmann und sucht mit ihm und dem Hund, wohl auch mit den noch übrigen Genossen den Dieb und die gestohlene Leinwand. Der gehaschte Dieb wird zum Richter gebracht, welcher den Händler, den Dieb 2c. in Kürze verhört und schließlich das Urteil spricht, das in irgend einer Strafe, vielleicht in Zuteilung einer Anzahl von Plumpsackschlägen, im sog. Spießrutenlaufen 2c. besteht. Nach Rochholz (S. 414) wird der Schölmen, nach der alten Härte strenger Strafrechtspflege, hingerichtet. Zu diesem Ende fällt der Missethäter auf die Kniee, die Mütze wird ihm locker auf den Kopf gesetzt und wird ihm dann mit einem Stocke schwertstreichs vom Kopfe weggeschlagen.

Goethes Mutter schrieb einst an ihre Enkel nach Weimar: „Wenn ich bei euch wäre, lernte ich euch allerlei Spiele: Vögel verkaufen, Tuchdiebes, Potzschimper Potzschemper und noch viele andere."

Schlaglaufen.

Zwei Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 40—50 Schritt einander gegenüber. Der erste der einen Reihe geht nach der anderen Reihe hinüber, um hier durch 3 leichte Schläge „Hand auf Hand" einen der Gereiheten zur Verfolgung herauszufordern. Nachdem sodann der erste die 3 Schläge auf die vorgestreckte Hand des Geforderten gethan hat, wobei jeder den l. oder den r. Fuß vorstellt, kehrt er sich schnell um und läuft nach seinem Male zurück. Wird er unterdessen von dem Verfolger geschlagen, so ist er Gefangener und geht als solcher mit zur Gegenreihe. Der Verfolgende geht danach zur anderen Reihe, schlägt u. s. w. Wird jedoch der Verfolgte nicht geschlagen, so ist der Verfolgende gefangen, und es geht nun der zweite derselben Reihe, der jener erste angehört, zu den anderen hinüber, um das Gleiche zu thun, was vorhin von dem ersten geschah. (Vergl. das Spiel: „3 Mann hoch" unter c S. 274.)

* Tag und Nacht.

(„Kopf und Schrift"; „Hohl oder voll" in Belgien; „Ostrakinda" bei den Griechen.)

Man teile die Gesellschaft in Absicht auf persönliche Größe, noch besser nach der Fertigkeit im Laufen, in zwei gleiche Parteien

und stelle [oder setze!] sie 10—15 Schritt voneinander in zwei Reihen, so daß beide sich die Rücken zuwenden. Zwischen diese Reihen tritt der Aufseher oder Anführer des Spieles mit einer kleinen hölzernen Scheibe, die auf der einen Seite weiß, auf der anderen schwarz gefärbt ist; jene heißt Tag, diese Nacht. (In Ermangelung einer solchen Scheibe ist ein Stück Geld, dessen beide Seiten man als Kopf und Schrift bezeichnet, ebenso brauchbar.) Er läßt von den Personen der einen Reihe die eine und von denen der anderen die andere Seite wählen, so daß die Reihe A z. B. „Tag", B im Gegenteile „Nacht" hat, und wirft dann die Scheibe in die Luft. Alles kommt jetzt auf ihr Niederfallen an; liegt nämlich „Tag" oben, so verfolgt die Reihe A alle Personen der Reihe B, welche sich sofort aufmacht und flüchtet, und wer sich erwischen läßt, ist tot oder matt und darf nicht mehr mitspielen. So gehen nach und nach die Personen der einen und der anderen Partei ab, und diejenige, welche zuerst tot ist, hat das Spiel verloren. Es läßt sich aber leicht einsehen, daß die Partei B gleich nach dem ersten Wurfe ganz und gar gefangen werden würde, wenn A das Recht hätte, so lange Jagd auf sie zu machen, als sie wollte. Hier müssen folglich dem Verfolgen Schranken gesetzt werden. Man macht daher jeder Reihe gegenüber und etwa 40 Schritt von ihr entfernt, einen Freiplatz und zwar so, daß der, welcher vor A liegt, der Partei B gehört, und daß A den Freiplatz vor B hat. Tritt nun nach dem Wurfe der Fall ein, daß A die Partei B verfolgt, so muß B erst um A herumlaufen, um nach dem Freiplatze zu kommen; dadurch wird das Entwischen zwar erschwert, doch nicht unmöglich gemacht. Gesetze bei diesem Spiele sind: 1) Wenn die Scheibe geworfen werden soll, darf sich niemand umsehen, um zu bemerken, welche Seite oben liegt. Der Aufwerfer kündigt dies an, indem er „Tag" oder „Nacht" ruft. 2) Wenn die eine Partei, z. B. A, die andere verfolgt, so muß sie ordentlich hinter ihr hersetzen und darf nicht nach ihrem Freiplatze laufen, um ihn zu versperren.

Dieses Spiel ist altgriechisch und hieß Ostrakinda, weil man statt der Scheibe einen Scherben gebrauchte. Nachrichten findet man davon bei Pollux Lib. 9, Cap. 7 und bei Eustathius ad Iliad. 6. Die Beschreibung des letzteren läuft auf folgendes hinaus: Die Knabengesellschaft teilt sich in zwei Scharen. Eine durch die Mitte gezogene Linie trennt sie. Einer von der Gesellschaft wirft den Scherben in die Höhe, der auf der einen Seite mit Pech schwarz gemacht, auf der anderen weiß gelassen ist. Jene

heißt Nyx, diese Hemera. Jeder Teil der Gesellschaft wählt sich eine Seite davon, diese den Tag, jene die Nacht. Man wirft die Muschel, und diejenige Partei der Knaben, deren gewählter Teil des Scherbens oben liegt, verfolgt die andere. — Wer erwischt wurde, erhielt nach Pollux den Ehrentitel Onos. (Auch bei Camerarius, im Gespräch über die Leibesübungen, heißt der Scheibendreher „Esel". S. „Turnzeitung" v. 1873 S. 280.) Der Häscher hieß Basileus. Es mußte der Esel den König aufhucken und auf die Mitte des Schlachtfeldes zurücktragen.

Das obige Spiel verdient alle Empfehlung; es ist unschuldig, einfach, interessant für die Jugend durch stete Spannung der Aufmerksamkeit; es setzt sie auf eine äußerst lebhafte Art in Thätigkeit, denn das Wort Tag oder Nacht schlägt gleichsam wie ein Blitz unter die Gesellschaft. Dem Körper giebt es viel Bewegung, übt ungemein im Laufen und schnellen Drehen.

* Foppen und Fangen.

(„Die Barre ablaufen"; „Prisonners-base" in England.)

Auf einem ebenen Platze werden 4 Linien mit einem Stab in den Boden gerissen, nach Fig. 29, nämlich ab und cd etwa 20 Schritt lang und 40—50 Schritt voneinander; ferner ef und gh nur einen Schritt von den vorigen entfernt und etwa 8 Schritt lang; endlich sind hinter den beiden Linien ein Paar Plätze i und k auf eben die Art an dem Boden bezeichnet.

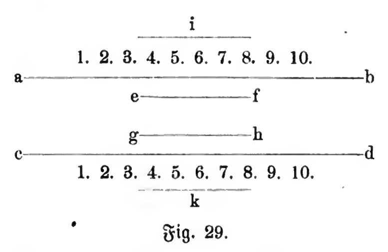


Fig. 29.

Diese stellen Gefängnisse vor; auch kann man zu ihrer Bezeichnung in i und k nur einen Stab einstecken, hinter welchem die Gefangenen so lange bleiben müssen, bis der Spielgang geendigt ist. Jetzt komme ich zum Spiele selbst.

Die Gesellschaft kann aus 10, 20, 30 und mehr Personen bestehen. Man wählt 2 Anführer und teilt die übrigen in

Paare, und zwar so, daß sich die beiden Personen des Paares in Rücksicht auf Schnelligkeit im Laufen, so viel als möglich gleich sind. Dann haben die Anführer abwechselnd das Recht, sich von den Paaren einen auszuwählen, mithin entstehen so 2 Parteien. Die eine stellt sich dicht hinter a b, die andere hinter c d in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Wenn alle so stehen, so beginnt das Spiel. Eine der beiden Parteien schickt einen ab, z. B. sei es 6 von der Partei a b, um die anderen zu foppen. 6 kommt herübergelaufen, bis auf einen Schritt vor die Linie g h. Kaum sieht dies der Anführer in c d, so befiehlt er gleich irgend einem von seinem Haufen, z. B. dem 5, dem Ankommenden aufzulauern. Der Anführer muß einen dazu wählen, der jenem in Absicht auf Schnelligkeit gleich ist oder ihn übertrifft. In der Folge, wenn seine besten Läufer schon gefangen genommen sind, kann er dies freilich nicht immer. Die Person 5 stellt sich nun sogleich, ehe noch 6 heran ist, auf die Linie c d mit dem einen und auf g h mit dem anderen Fuß und paßt sehr scharf auf, wenn 6 mit der Fußspitze g h berührt. 6 steht und foppt ihn, solange er Lust hat, indem er immer thut, als wolle er mit dem Fuße die Linie g h berühren, diesen unaufhörlich vor, zurück, seitwärts setzt, damit zappelt u. s. w., bis er den günstigsten Augenblick findet, wo 5 nicht recht aufzumerken scheint. Jetzt berührt er die Linie und läuft augenblicklich nach seiner Freistatt a b zurück; 5 setzt mit aller Anstrengung hinter ihm her, und kann er ihn nur so viel einholen, daß er ihn wenigstens berührt, so ist er gefangen und muß sich in das Gefängnis k begeben; die Person 5 aber läuft gegen die andere Partei, um hier wieder zu foppen. Sie stellt sich ebenso, wie vorhin 6, vor die Linie e f, thut dasselbe, berührt sie endlich und läuft, um ihrem Verfolger zu entfliehen, nach c d zurück, oder wird gefangen und muß dann nach i ins Gefängnis. Ihr Verfolger tritt nun wieder vor g h hin und foppt u. s. w. So wird wechselweise von beiden Parteien einer zum Foppen und Verfolgen abgeschickt, bis die Personen der einen Partei alle gefangen sind. Dann hat die andere gewonnen, und man fängt nach Belieben von Neuem an. Jeder Anführer kann selbst, so oft er will, zum Verfolgen des Foppenden ausgehen, und es kann überhaupt jeder mehrmals dazu gebraucht werden, indem er sich entweder dazu anbietet, oder von dem Anführer dazu aufgefordert wird; nur muß dieser dahin sehen, daß er dem Foppenden im Laufen gewachsen sei.

Der Foppende kann auch List gebrauchen; er thut oft, als habe er die Linie berührt, und läuft etwas fort. Läßt sich sein Verfolger dadurch hintergehen und folgt ihm, so kommt jener wieder zurück, berührt die Linie und läuft dann desto sicherer wieder nach Haus; denn nach der Regel des Spiels muß sein Verfolger in diesem Fall erst wieder die große, hinterste Linie berührt haben, ehe er ihn fangen kann. Da nun hierzu etwas mehr Zeit gehört, als zur Berührung der kleinen Linie, so entflieht der Foppende weit leichter.

So wird dieses Spiel unter dem Namen Prisonners-base ganz genau in England gespielt. Es ist auch in der Schweiz und sonst üblich. Da es den Körper ziemlich stark bewegt, Gelenkigkeit, Schnelligkeit und Achtsamkeit erfordert, auch mit Vergnügen verbunden ist, so verdient es allerdings empfohlen zu werden. Man spielt in England noch ein ähnliches Spiel unter dem Namen Soldiers-base; da es aber äußerst leicht Zänkereien verursacht, so verdient es nicht beschrieben zu werden.

* Das Mattmachen.

Auf einem ebenen und freien Rasenplatze wird vermittelst kleiner Büschchen eine Linie abgesteckt, die wohl 50 Schritt lang ist und der Wall heißt. Die Gesellschaft, die so zahlreich sein kann, als sie will, teilt sich in zwei Parteien. Beide stellen sich 10—20 Schritt voneinander, so daß sie den Wall als Grenzscheide zwischen sich haben. Jetzt kommt es für jede Person der beiden Parteien darauf an, bald hier, bald dort ins feindliche Gebiet hinüberzulaufen und unter dem Ausruf: „Matt!“ irgend einem mit der Hand auf die Schulter zu klopfen, ohne sich erwischen zu lassen. Kann man dies, so ist die Person, die so berührt wurde, matt, d. i. sie muß vom Spiel abtreten; wird man aber von der gegenseitigen Partei erwischt und festgehalten, so ist man selbst matt gemacht und muß gleichfalls abtreten. Auf diese Art geht das Spiel fort, bis alle Personen der einen Partei matt gemacht sind; dann hat die andere gewonnen, und man fängt von Neuem an. Ist die Gesellschaft zahlreich, so ist es nötig, daß sich die eine Partei durch ein Zeichen, z. B. durch ein Tuch am Arm, von der anderen unterscheide, damit sich die einzelnen Personen nicht verwechseln.

Das Barr- oder Barlaufen.)

(Weniger richtige Schreibarten dürften sein: „„Baarlaufen" und „Paarlaufen"; in Norddeutschland findet sich neben Barlaufen sehr bezeichnend auch „Bahnlaufen"; „Freund und Feind"; „Chasseur" in Frankreich.)

Dieses Spiel ist eines der schönsten. Bei den meisten anderen ist das Thun der beiden spielenden Teile ein verschiedenes; der eine ist der beschwertere, der dienende, und kommt erst dadurch, daß er das Spiel gewinnt, an die Stelle des bevorzugten; bei diesem Spiel aber gelten beide Abteilungen gleich, sie stehen sich einander gegenüber wie die Figuren eines Schachspieles, nur daß sie nicht gespielt werden, sondern selbst spielen. — Der Spielplatz ist ein längliches Rechteck, von allen Seiten wohl begrenzt, und kann verschiedene Größe haben, die aber nicht von der Anzahl der Spieler, sondern von ihrem Alter abhängig ist. Die zwei schmalen Seiten des Rechtecks bilden die zwei feindlichen Lager. Im allgemeinen müssen die Spieler Raum haben, um nach der Länge des Platzes sich ordentlich auslaufen und nach der Breite in weitgeschwungenem Bogen zurückkehren zu können. Am besten ist wohl ein ganz freier ebener Platz. Doch hindert es das Spiel nicht, wenn etwa ein Baum oder ein Strauch auf dem Platze steht, vielmehr bilden sich um solche Punkte immer eigentümliche Entwickelungen des Spieles. Auch schadet es nicht, wenn der Platz der Breite nach eine Abdachung hat; beide Abteilungen benützen die Höhe, um von da die heftigsten Angriffe zu machen; nur eine der Länge nach, also

*) Bei GutsMuths kommt — bemerkt F. W. Klumpp in der 4. Auflage — dieses ausgezeichnete Spiel, das ganz den Charakter eines Kriegsspieles, nur innerhalb streng begrenzter Spielregeln, hat und erfahrungsmäßig von der Jugend mit regem Anteile gespielt wird, nicht vor. Die obige Beschreibung des Spieles verdankte er der Güte eines Freundes, des Herrn Dr. K. E. P. Wackernagel, der, selbst ein trefflicher Turner und Spieler, es in seiner erziehenden Wirksamkeit aus vielfacher unmittelbarer Erfahrung genau kennen gelernt und hier neben der unmittelbaren Beschreibung auch noch verschiedene allgemeine und sehr praktische Spielregeln eingeflochten hatte. — Übrigens verhält sich dieses Spiel zu dem oben beschriebenen Foppen und Fangen ganz so, wie der Schneidezeck zum einfachen Zeck; und, wer das Spiel von GutsMuths selbst beschrieben lesen will, muß dessen „Unterhaltungen und Spiele der Familie Tannenberg" nachschlagen; GutsMuths kannte das Spiel nur als ein in Frankreich heimisches.

von dem Lager der einen Partei abwärts nach dem der anderen gehenden Abdachung ist hinderlich, weil sie eine Ungleichheit zwischen den beiden Parteien hervorruft und deswegen nach einer gewissen Anzahl von Spielen jedesmal einen Wechsel der Stellung nötig macht.

Die Zahl der Spieler kann sehr verschieden sein, doch nicht wohl unter 8 und über 10 auf jeder Seite; eine zu geringe Zahl macht das Spiel ermüdend, weil nicht nur die anregende Abwechselung und Mannigfaltigkeit der Verbindungen, sondern auch die notwendige Ausruhe fehlt. Zu viel Spieler erschweren die Übersicht, verhindern durch die zu große Menge derer, die sich auf dem Platze bewegen, den guten Spieler, ein feines Spiel zu entfalten, und verursachen Unordnung, auch Streit, weil leicht zu gleicher Zeit an verschiedenen Orten Gefangene gemacht werden, und dann die Frage, welcher von diesen zuerst geschlagen worden, schwer auszumachen ist. Daß sich jüngere mit älteren zusammen thun, ist nicht selten zum Vorteile des Spieles, besonders wenn die jüngeren gute Spieler sind, die an Gewandtheit und verhältnismäßiger Schnelligkeit den älteren nicht nachstehen.

Soll ein solches Spiel gemacht werden, so ist das erste, daß sich die versammelten Spieler (nach Anhang I.) in zwei möglichst gleiche Parteien teilen.

Stehen sich die beiden gleichstarken Abteilungen gegenüber, so bestimmen die beiden Wähler auf den langen Seiten des Platzes die beiden Gefangenen-Male, die jedesmal rechts vom Lager, also an verschiedenen Seiten des Platzes liegen. Beide Male müssen von ihren Lagern gleich weit entfernt sein; am besten, wenn der eine Wähler im Beisein des anderen von den Lagern aus drei gestreckte Schritte abmißt. Nun wird, nachdem die beiden Wähler zu ihren Abteilungen zurückgekehrt, das Spiel dadurch eröffnet, daß der erste von ihnen hinausläuft, gegen das andere Lager hin; von dort aus läuft ihm der andere entgegen und sucht ihn zu schlagen, d. i. mit der Hand zu treffen; träfe er ihn, so hätte er ihn gefangen. Allein, während er ihn verfolgt, kommt ihm ein dritter Spieler zu Hilfe, der nun wieder den zweiten verfolgt und zu schlagen sucht. So besteht die ganz einfache Hauptregel des Spieles darin, daß *jeder von der einen Abteilung jeden von der anderen, der früher als er ausgelaufen ist, schlagen darf.* Es läuft aber nicht notwendig immer nur einer auf einen hinaus

wie im Anfange des Spieles; späterhin laufen, namentlich wenn viele Spieler vorhanden sind, oft mehrere gleichzeitig hinaus. Jeder aber, der hinausläuft, muß, um seinen Zweck zu erreichen, genau behalten, welche Spieler früher als er auf dem Platze waren, damit, wenn sich alsbald weitere Spieler einfinden, er diejenigen, die nun ihn schlagen dürfen, von jenen ersten unterscheide, die er schlagen darf.

Wenn Spieler geschlagen worden, so ruft der Schläger „Halt!“, der Gefangene geht auf das Gefangenen-Mal und stellt sich mit dem linken Fuß auf den bezeichneten Punkt, mit dem rechten darf er so weit nach seiner Partei hin, vorantreten, als er vermag. Auch darf er die Arme nach den Seiten ausstrecken. Kommt ein zweiter Gefangener hinzu, so nimmt dieser die Stelle des ersten ein, der erste rückt weiter vor, aber beide müssen sich mit den Händen fassen und mit den Füßen berühren. Kein Gefangener darf knieen oder liegen. In der Regel ist mit drei Gefangenen das Spiel gewonnen. Bei wenig Spielern, wenn etwa nur acht auf jeder Seite sind, kann man die Einrichtung treffen, daß, wenn ein zweiter Gefangener gemacht wird, der erste in sein Lager zurückkehrt, und der zweite, vom rechten Fuße des ersten an gerechnet, seine Stellung nimmt.

Die Spieler, die im Lager sind, müssen genau die Linie des Lagers halten und nicht in den Platz hinein vortreten; sie können sonst einen Gegner, auf den sie hinauslaufen, nicht schlagen, vielmehr wird dieser, wenn er weiß, daß sie schon außer ihrem Lager waren, als er das seine verließ, umgekehrt sie angreifen, und so entsteht leicht Streit, der durch strenges Einhalten der Ordnung hätte vermieden werden können. Wer über die Seitengrenzen des Platzes läuft, gilt als gefangen, ebenso, wer hinter den Gefangenen wegläuft, er mag zu deren Abteilung oder zu der anderen gehören.

Sobald von einer Seite oder von beiden Gefangene gemacht sind, bekommt das Spiel einen neuen Reiz dadurch, daß jede Abteilung die ihr abgenommenen Gefangenen zu erlösen sucht. Ein Spieler erlöst einen Gefangenen, wenn er, ohne geschlagen zu werden, bis zu ihm hingelangt und ihn, gewöhnlich an der ihm entgegengestreckten rechten Hand, mit der Hand berührt. Sind mehrere Gefangene, so ist es einerlei, welchen er mit der Hand berührt; gewöhnlich wird es auch hier die ihm entgegengestreckte rechte Hand des vordersten sein; berührt er den zweiten, so darf er nicht hinter dem ersten durch-

gelaufen sein, weil er sonst selbst gefangen ist. Der Gefangene darf aber seinen Platz nicht verlassen haben, er ist sonst nicht gleich erlöst; das gilt von mehreren Gefangenen; diese müssen außerdem noch Fuß an Fuß und Hand an Hand stehen, sonst ist nur der eine berührte erlöst, der andere nicht.

Es gilt bei dem Fangen wie bei dem Erlösen der Gefangenen durchaus die Regel, daß nur mit der Hand geschlagen werden darf; eine Berührung mit irgend einem anderen Teile des Leibes hat keine Folgen. Dies findet in dem besonderen Falle seine Anwendung, wenn ein Spieler aus Irrtum einen anderen schlägt, der gerade ihn hätte schlagen können; hat ihn dieser aber nicht geschlagen, so ist er frei.

Eine Hauptspielregel, durch deren genaue Befolgung manche Unordnung verhütet wird, ist folgende: Das Spiel wird dadurch, daß ein Gefangener gemacht oder erlöst wird, unterbrochen; wieder eröffnet werden kann es allein von dem, welcher geschlagen oder erlöst hat. Dasselbe gilt von dem Anfang eines ganz neuen Spieles; derjenige, der das Spiel ausgemacht hat, muß zuerst hinauslaufen. In allen Fällen ist das, was vorher durch andere geschieht, die unbefugt hinauslaufen, ungültig.

Zuweilen geschieht es, daß ein Spieler, der einen anderen verfolgt, so nahe an das Lager der feindlichen Abteilung kommt, daß er, vielleicht gar bereits von allen Seiten bedroht, nicht mehr umkehren, sondern sich nur dadurch retten kann, daß er vollends in das Lager hineinläuft. Nun ist er nicht gefangen, sondern er darf zu seiner Partei zurückkehren. Nach den Spielregeln, die in einigen Gegenden Deutschlands gelten, ist ihm dies sogleich und ohne Hindernis gestattet; nach den in Württemberg geltenden, die das Spiel bereichern, darf er auf dem Rückwege von jedem der feindlichen Spieler geschlagen werden, er muß also eine günstige Zeit abpassen und mit größter Schnelligkeit davonzukommen suchen. Dafür darf er aber auch von dem Lager aus, wo er sich befindet, die seiner Abteilung abgenommenen Gefangenen erlösen, so daß jede Abteilung, in deren Lager sich ein Spieler verläuft, alsbald die etwa bei ihr befindlichen Gefangenen durch einen vor ihnen gegen das Lager hin aufgestellten Spieler decken muß. Anderswo empfiehlt man die Regel, daß der unverhinderte Einlauf ins feindliche Lager für die Schar des Einläufers einen festen, nicht zu erlösenden Gefangenen gilt.

Noch mehr, wie bei jedem anderen Spiel, wird es auch hier der Fall sein, daß bessere Spieler mit schlechteren gemischt sind. Es gehört zur Ordnung, daß die schlechteren angehalten werden, sich vorsichtig zu benehmen, vor allem nicht unnütz außerhalb des Lagers auf dem Platze zu verweilen. Es kommt oft vor, daß achtlose Spieler sich auf dem Platze vergessen, und, nachdem sie längst ihre Sache gethan, noch stehen bleiben und entweder gedankenlos weiter zusehen, was sie besser vom Lager aus thäten, oder gar sich in Geschwätz einlassen. Andere wollen wieder, ohne dazu schon den Blick und die Gewandtheit zu besitzen, es den besseren Spielern nachthun und auf dem Platze schwärmen, plänkeln, locken. Diese wie jene verderben dadurch das Spiel und sind oft die Ursache, daß ihre Partei es verliert. Besser thun sie, mehr in der Nähe des Lagers wirksam zu sein, z. B. einen zu ihrer Abteilung gehörigen Spieler, der bis in die Nähe des Lagers verfolgt wird, zu decken und den Verfolger zu schlagen, oder, wenn Gefangene da sind, und die feindliche Abteilung auf ihre Erlösung ausgeht, diese in guter Ordnung zu decken, nämlich der Reihe nach abwechselnd jedem Angriffe sogleich zu begegnen. Denn es finden sich gewöhnlich Spieler, die es sich zum besonderen Geschäfte machen, die Gefangenen zu erlösen, und darin endlich eine große Gewandtheit bekommen.

Zur Schlichtung von Streitigkeiten giebt es drei Mittel: das eine, daß man unparteiische Zuschauer entscheiden läßt; das andere, daß man dem, der etwas gethan zu haben behauptet, unbedingt Glauben schenkt; das dritte, daß man in wirklich zweifelhaften Fällen es aufgehen, d. h. das Spiel in den Stand zurückkehren läßt, den es vor dem Streite hatte, z. B. wenn fast gleichzeitig beide Abteilungen einen Gefangenen gemacht haben, und es nicht herauszubringen ist, welcher von beiden zuerst geschlagen worden.

Wir haben das beschriebene Spiel oben mit dem Schachspiele verglichen. In der That bieten sich dem, der beide Spiele kennt, manche Vergleichungspunkte dar. Einmal die Verschiedenheit der Spieler bei unserem Spiel, von denen einige den geradeaus gehenden Türmen, andere den schief von der Seite herkommenden Läufern, andere wieder den hüpfenden, hin und her fliegenden Springern gleichen, wenige auch wohl der nach allen Richtungen hin wirkenden Königin, während viele, die nur kurze Strecken hinauslaufen und wenig wagen mögen oder dürfen, aber doch in der Nähe von großer Bedeutung sind, die Bauern vorstellen. Sodann dies, daß jeder Spieler bald angreift, bald einen anderen verteidigt, oder sich von ihm verteidigen läßt; ja, in dieser Beziehung können

zwischen guten Spielern Verabredungen stattfinden, die sich wie eine Reihe vorherberechneter Züge bei dem Schachspiel ausnehmen.

Aus dieser angedeuteten Vergleichung geht wenigstens dies hervor, daß jeder Spieler zu einer seinen Kräften und Neigungen zusagenden Thätigkeit aufgefordert ist, daß auch keiner hilfreich mitwirken kann, ohne mit seiner ganzen Aufmerksamkeit bei der jedesmal stattfindenden Lage des Spieles zu sein, ja daß von einem guten Spieler gefordert werden darf, er müsse in jedem Augenblicke das ganze Spiel übersehen, nicht nur, wie es auf dem Platze gestaltet ist, sondern auch wie es vermöge der noch im Lager befindlichen Streitkräfte im nächsten Augenblicke werden kann. Und dieser Blick über das Spiel, der Blick des Kriegers, auch wohl des Feldherrn, dieses Wissen, was in jedem Augenblicke gethan werden müsse, fordert dann bald den schnellen, bald den gewandten Lauf, bald den entschlossenen, bald den vorsichtigen, bald ein Verweilen und Herumschweifen auf dem Platz, bald ein augenblickliches Zurückgehen ins Lager, ja, was für den guten Läufer oft eine schmerzliche Versagung ist, ein längeres Ausharren daselbst, um dadurch schwächere Spieler aus der Ferne zu schützen, oder zur Bewachung der Gefangenen aufmerksamer beizutragen.

Man hat auch hier und da dem Spiele dadurch eine weitere Bereicherung gegeben, daß man vor jeder Spielschar eine oder zwei Fahnen oder dergl. in einiger Entfernung aufstellt, deren Verlust den des Spieles nach sich zieht, die sie also mit Beobachtung der sonstigen Spielgesetze verteidigen muß. Vergl. das „Diebschlagen" auf S. 288!

— Je nach dem Stande der Abendsonne kommt bei dem ähnlichen Schweizer „Gügen" noch das „Schatte-tramperligs" hinzu; dies besteht darin, daß sich Verfolger und Verfolgter nicht in ihren Schatten springen lassen dürfen. (Vergl. S. 266!) Rochholz beschreibt ein dem „Mattmachen und Barlaufen" ähnliches Spiel unter dem Namen:

Steinstehlen.

Der Spielplatz ist ein langes Rechteck, wie beim Barlauf. Er ist durch eine Querlinie in 2 gleiche Hälften geteilt. Zwei Spielscharen, je 6 bis 10 Mann stark, stehen sich gegenüber etwa 20 Schritt voneinander entfernt, jede richtet 5 Schritt vor der Mittellinie einen Haufen von (Zweiglein, Stäbchen oder) Steinen auf, so daß sie leicht aufgenommen werden können; der Steine auf jeder Seite sind so viele, als Mitspieler vorhanden sind. Es gilt nun für jeden von diesen, sobald das Spiel in Gang kommt, möglichst viele Steine vom Haufen der Gegenschar zu stehlen und auf den eigenen Haufen zu tragen, als ihm möglich ist (nach Übereinkommen bei jedem Auslaufe nur einen

Stein oder, so viele er zusammenzuraffen und fortzubringen vermag). Er darf sich dabei aber nicht jenseit der Mittellinie von einem Gegner berühren lassen, sonst ist er dessen Gefangener und bleibt auf der Stelle stehen, wo er ertappt ist, bis das Spiel zu Ende, d. h. bis ein Haufen aufgeräumt ist, oder bis jener von seinen Genossen einen berührt und damit erlöst wird, ohne daß dieser sich schlagen läßt. Wer über die Platzgrenze sich hinausverirrt, ist ebenfalls gefangen. Der Verlauf des Spieles ähnelt im übrigen dem Barlaufen, und die Bestimmungen, nach denen die einzelnen Vorkommnisse dabei entschieden werden, sind von jedem leicht festzusetzen, der des Barlaufspieles kundig ist. (Vergl. G. Tönsfeldt in der „Berliner Monatsschrift f. d. Turnwesen" 1886, S. 154; „Das Struk-stehlen" = Strauchstehlen.)

Kriegsdingen.

Zwei ausgeloste Hauptläufer wählen sich ihre Genossen aus und stellen sich in zwei Parteien dies- und jenseits eines Grabens gegenüber. Die einen rufen:

Z' leben in eurem Land
isch e gottlose Schand!

Die anderen antworten:

In eurem Land ist guet lebe,
d' Schölme wohne danebe!

Sie sendet einen auf das andere Gebiet, der ein guter Läufer sein muß. Hier fordert er die Königlichen heraus, indem er spricht:

I tritt am König uf sin Bode
und speu ihm uf d' golding Kommode!

Wird er darüber gefangen genommen, so muß der beste Springer seiner Partei hinüber, um ihn zu erlösen; kann er ihn berühren, ohne selbst gefangen zu werden, so kann er mit ihm ungehindert zu den Seinen zurück. Hat nun die eine oder die andere Reihe genugsam zugenommen, so kommt sie Arm in Arm verschränkt gegen die andere angerückt und sucht sie, die ebenfalls verkettet ist, im Marsche zu durchbrechen; dies ist der „Stoß", den sonst die Entlibucher Bauernschaft, nach Stalders ausführlicher Beschreibung, jährlich einmal am Schwur- und Huldigungstage ausführten, und bei dem selbst Weiber mithalfen, wenn ihre Ehemänner auf einer Seite Gefahr liefen, zu unterliegen. Unser Spiel ist noch bei der Bauernjugend üblich. Bei den Griechen kennt und nennt es Pollux.

* Die Jagd.

Der Knabe ahmt gern die Beschäftigung des Mannes nach, denn er möchte gern recht bald ein Mann sein. Daher haben die Belustigungen des Mannes für ihn den größten Reiz. Möchten wir doch recht viel solcher Spiele haben, welche das Vorspiel von der künftigen Beschäftigung des Mannes, ich meine, die das in scherzvoller Dichtung, im Spaße wären, was einst der Mann im Ernste sein muß. — Hiermit habe ich das folgende einfache, aber lustige Spiel, eine Nachahmung der Jagd, genug empfohlen.

a) Am schönsten läßt es sich in einer Gegend spielen, die mit Bäumen, Gebüschen, Hohlwegen, Hügeln und dergleichen abwechselt, weil hier das Verbergen leicht ist. Man bestimmt hier die Grenzen des Jagdplatzes, wie es die Örtlichkeit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dergl. Man kann es, wenn Platz genug da ist, eine gute Viertelstunde lang und einige hundert Schritt breit machen. Alles dies müssen die örtlichen Umstände an die Hand geben; Grenzen aber müssen, wenn man im Freien spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde.

Sie kann sehr zahlreich und muß wenigstens 10—12 Personen stark sein, sonst hat das Spiel zu wenig Leben; am angenehmsten spielt es sich mit 20 und mehr jungen Leuten. Der beste Läufer wird zum Jäger gewählt, am schicklichsten ist es, wenn der Erzieher selbst diese Rolle übernimmt. Alle übrigen machen das Wild aus. So stellt man sich an einer Grenze des Platzes auf. Hier giebt der Jäger ein Zeichen, und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er setzt hinterher und sucht so viel zu erwischen, als er in dem ersten Augenblick, da das Wild noch nicht so sehr zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes Wild, das er einholt und dreimal berührt, wird dadurch sogleich zum Hund und steht dem Jäger bei.

Auf diese Weise erhält er bald einige Gehilfen, die mit ihm zugleich Jagd machen, doch dürfen diese das Wild nur festhalten, das Abschlagen bleibt ausschließlich des Jägers Sache. Weil nun alles Wild, das man erjagt, auch Hund wird, so vermehrt sich die Zahl der Fangenden immerfort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach zum Hunde geworden wäre, so muß jeder von ihnen sein Taschentuch um den Arm binden, um dadurch kenntlich zu werden.

Das Wild thut alles Mögliche, um nicht erjagt zu werden; es läuft so schnell als möglich vorwärts, verbirgt sich dann in Hohlwegen, drückt sich hinter Gebüsche, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu atmen, im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entwischen oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften, spürt mit dem Ohr am Boden den Fußtritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen; es durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Hohlwege und Gräben ꝛc. Jeder Hund gebraucht alle List, um das Wild zu erjagen. Alle stehen unter dem Befehle des Jägers. Er versammelt sie von Zeit zu Zeit im nötigen Falle durch ein Zeichen, giebt ihnen seine Befehle, welchen Weg sie einzeln nehmen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschließen. Jeder ist dabei auf seiner Hut unvermerkt heranzuschleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Hohlwege, Gebüsche und Bäume; jeder horcht, ob sich etwas regt, setzt nach, wenn etwas aufspringt, und verfolgt es mutig über Stock und Stein.

So wird vom Anfange des Platzes bis an das Ende fortgejagt. Hier geschieht gewöhnlich der stärkste Fang, wenn anders an dieser Stelle die Umstände zum Verstecken bequem sind. Man kehrt um und durchstreift den Platz, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder zurück bis zum Anfang. Hier schließt sich dann die diesmalige Jagd.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Fängern zu entziehen wußte und bei der Rückkunft derselben am Anfange des Platzes steht, ist frei und hat die Ehre des Sieges über den Jäger. Aber jedes Wild, das die Grenzen des Platzes überschreitet, ist seiner Freiheit verlustig und muß Hund werden.

Es giebt nicht leicht ein Spiel, das bei einer solchen Einfachheit so unterhaltend, so unschuldig und für den Körper und Geist der Jugend so nützlich wäre. Es gewährt starke Bewegung, übt den Körper im Laufen und Springen, hält die Sinne in steter Wachsamkeit und belebt den Mut junger Leute. Man muß nur bedenken, daß es für diese nicht Spiel, sondern Ernst ist, daß ihr Herz oft vor Erwartung und Angst pocht, wenn sich ein Jäger nähert, daß dann immer ein Entschluß nötig ist, der in ihrer Lage Mut erfordert.

Etwas weniger bewegt ist das folgende Jagdspiel:

b) Der „Jäger“ sucht das „Wild“, das ist einen der mindestens 8—10 Gespielen zu erhaschen, der nun Hund wird,

sich durch Umbinden eines Tuches um den Arm kennzeichnet und dem Jäger beim Einfangen des Wildes helfen muß. Sind 3 Hunde vorhanden, so ist es dem Wild erlaubt, in einem Freimal auszuruhen, so lange, bis der Jäger von Neuem zur Jagd auffordert. Am geeignetsten hierzu ist ein Wäldchen.

Auch wird auf dem Spielplatz ein Freimal abgegrenzt, worin sich anfangs das Wild befindet. Auf ein „Halali!“ des Jägers läuft das Wild aus, sucht aber bei bester Gelegenheit in das Freimal zurückzugelangen. Wer außer dem Freimale vom Jäger erhascht oder mit dem Knötel „erschossen“ wird, ist sein nunmehr ihm helfender Hund. Es darf aber niemand eher zum Male zurück, bis nicht wenigstens ein Stück Wild gefangen ist. Ist eine größere Anzahl in das Mal zurückgekehrt, so ertönt wieder das „Halali!“ des Jägers zum Auslaufen. Das Wild hat übrigens das Recht, die Hunde festzuhalten, niemals aber den Jäger. Auch wehrt das Wild den Hunden, in das Mal zurückzukehren. Ist dies einem solchen dennoch zweimal gelungen, so ist er wieder frei und darf nun auch nicht mehr festgehalten werden.

Ein ähnliches einfaches Spiel ist folgendes:

c) Das Wild verteilt oder versteckt sich auf ebenso vielen Freiplätzen, als Mitspieler ohne einige sind. Von letzteren ist einer der „Jäger“, die anderen, sage ich vier, sind seine Spürhunde. Sie treiben das Wild durch eine Berührung mit der Hand aus dem Lager, jedes berührte Wild muß auslaufen. Der Jäger, bewaffnet mit einigen (3) Bällen, ihm nach. Er schießt und, wenn er trifft, so hat sich das getroffene Wild zu ihm zu begeben und von nun an die oft weit fortgeflogenen Bälle zurückzuholen. So lange er noch nichts getroffen hat, muß er selbst darnach laufen und darf auch, was ihm später erlaubt ist, den zweiten Ball nicht eher verschießen, als bis er den ersten zurückgeholt hat u. s. w.

Ein eigentümliches Jagdspiel ist

d) **Die Schnitzeljagd.** (Hase und Hund.) Der Westchester Hasen- und Hundeklub (in Amerika) veranstaltet allwöchentlich solche Jagden. Zwei Klubmitglieder, welche wegen der Schnelligkeit ihrer Füße und wegen ihrer Kenntnis des Geländes bekannt sind, werden als „Hasen“ bezeichnet und tragen auch ein rotes Abbild desselben auf der Brust. Außerdem führen sie ein Säckchen bei sich, das die „Witterung“, nämlich eine große

Menge Papierschnitzel, enthält. Im Sommer ist die „Witterung" von weißem Papier, im Winter von blauem oder schwarzem, um auf dem Schnee besser gesehen zu werden. Die übrigen Klubmitglieder bilden die „Hunde" und haben eine entsprechende Rennkleidung. Beim Beginne wird den Hasen ein Vorsprung von 15 Minuten gegeben, und sie haben die freie Wahl, welchen Weg sie nehmen wollen. Während des Laufens streut der eine von ihnen die Schnitzel aus, um ungefähr den Weg zu kennzeichnen, den sie gegangen, doch nicht so dicht, daß es den verfolgenden Hunden gar zu leicht wird. Dann geht's in wilder Jagd auf die Verfolgung, und man giebt sich ab und zu, wenn man die sichere Spur gefunden hat, dies durch lauten Zuruf kund. Endlich ertönt das „viero holla!" und dann sind die Hasen in Sicht. Die Jagd dauert meist sehr lange, wenn es den Hasen gelingt, die Hunde durch geschickte Deckungen irre zu führen. Wenn ein Hase gefaßt wurde, so tritt der, der ihn fängt, das nächste Mal als Hase ein, und der Hase wird wieder Hund. („Über Land und Meer" v. J. 1880, No. 27.)

* Kriegsspiele.

Diese verdienten allen verwandten Spielen vorangestellt zu werden, teils um der großen Mannigfaltigkeit willen, die sie zulassen, teils um der freieren Selbstthätigkeit, die sie dem einzelnen Spieler nach seinen geistigen und körperlichen Eigenschaften gestatten. Auch möchte es kaum eine Klasse von Spielen geben, welche das Interesse der Knaben in höherem Grad in Anspruch nähme, als diese, und welche Gelegenheit gäbe, neben der körperlichen Gewandtheit und Tüchtigkeit zugleich auch die geistigen und sittlichen Kräfte der Aufmerksamkeit, des schnellen Besinnens, der Entschlossenheit und des Mutes so hervortreten zu lassen. Hier treten — nur harmlos und poetisch — alle die Gemütsbewegungen hervor, welche dem Krieg in dem schweren Ernste des wirklichen Lebens so außerordentliche Bedeutung verleihen. Ein solches Kriegsspiel ist ein wahres jugendliches Epos. Alle Kräfte des Körpers, des Geistes und des Gemütes sind in der mannigfachsten und fröhlichsten Spannung, alles ist Leben und Bewegung. Gerade die Mannigfaltigkeit, die Freiheit und dadurch die Selbständigkeit der Bewegung, welche, wie oben bemerkt, der Einzelne bis auf einen gewissen Grad dabei erhält, geben diesen Spielen noch einen weiteren eigentümlichen Reiz.

Die großen Friedensübungen unserer Heeresabteilungen geben das glänzendste Bild solcher Spiele nach bewährten Regeln. Beim Spiele der Knaben sind viele der Regeln zu brauchen, andere zu vereinfachen. Die Umstände, die Räumlichkeit, die Zahl der Spieler, die darauf zu verwendende Zeit, die

Jahreszeit und endlich namentlich auch die jeweilige Stimmung der Knaben entscheiden am besten über die mannigfachen Abänderungen des Spieles. Bald ist es eine durch irgend eine günstige Örtlichkeit angewiesene Burg (eine Anhöhe oder gar eine wirkliche Burgruine), die einfach erstürmt wird; bald eine durch Erd- oder im Winter durch Schneewälle (siehe unten) selbsterbaute Festung, wodurch die Sache dann noch einen weiteren Wert und noch ein größeres Interesse gewinnt: bald sind es nur zwei feindliche Haufen, welche sich mit dem besten und lustigsten Wurfgeschütze der Knaben, den Schneebällen, angreifen und sich so lange schlagen, bis nach irgend welchen Spielbedingungen der eine siegt; bald aber sind es zwei regelmäßig geordnete feindliche Lager, oder eine Burg und eine sie angreifende Armee, bei welcher dann jeder Gegner durch geschickte Operationspläne und alle möglichen strategischen Mittel, die der Erfindungsgeist eingiebt, dem anderen Abbruch zu thun, sein Lager endlich zu erobern, oder den Sturm entschieden abzuschlagen sucht. Da giebt es dann die wichtigen Stellen der Ober- und Unteranführer: da giebt es Wachen- und Vorpostendienst, Adjutanten und Streifscharen, Kundschafter und Überläufer, Kriegsgerichte und Verurteilungen, Gefangene und Befreiungen; da kommen Einzelkämpfe vor und größere Gefechte, Hinterhalte und Rückzüge, Ausfälle und Umgehungen, Fluchten und Verfolgungen, Unterhändler, Waffenstillstände und Gefangenenauswechselungen, zuletzt aber immer der Hauptsturm, und der Sieg der einen Partei.

Für einzelnes mögen hier noch einige Andeutungen gegeben werden, welche sich leicht je nach Bedürfnis vervollständigen lassen.

1) Die Spielgesellschaft teilt sich nach den allgemeinen Regeln in zwei Parteien. Je größer die Zahl der Spieler ist, desto besser. Die Hauptsache ist, daß jede Partei einen recht tüchtigen Anführer erhält.

2) Dieser ernennt die Unteranführer, die Abteilungen u. s. w. und hat volle Unterbötigkeit zu fordern. Überhaupt hängt von der strengsten Manneszucht der ungestörte und fröhliche Fortgang des ganzen Spieles ab. Wer dagegen fehlt, wird verhaftet, um vor das Kriegsgericht gestellt zu werden. In dieser Gewöhnung an freiwilligen Gehorsam liegt übrigens ein nicht unbedeutendes sittliches Moment. Gegen Mißbrauch und Knabendespotismus aber weiß sich eine tüchtige Knabenschar meist selbst zu schützen, und im Notfalle greift der Erzieher ein.

3) Die Parteien müssen durch Abzeichen leicht erkannt werden. Am besten geschieht dies, wenn nur die eine sich ein weißes Taschentuch um den Arm bindet.

4) Die Burgen müssen genau abgegrenzt sein.

5) Gefangene werden im offenen Felde durch turngerechtes Ringen (vergleiche die Ringkämpfe im Anhange II) gemacht, wobei sich die Parteien oder einzelne Gegner entweder zu offenem Kampfe begegnen, oder die eine von der anderen, aus einem Hinterhalt, also mit Vorteil, überfallen werden kann. Wer überwunden wird, ist gefangen und wird in die Burg eingeliefert.

6) Die Gefangenen dürfen selbst nichts zu ihrer Befreiung thun und müssen sich auf der Burg durchaus ruhig verhalten. Auf dem Wege dahin sind sie gehalten, ihrem Führer unbedingten Gehorsam zu leisten, sich mit ihm, wenn er will, zu verstecken, zu legen u. s. w. Denn, wenn er unterwegs von Feinden angegriffen und im Ringen besiegt wird, so ist nicht nur er selbst dadurch gefangen, sondern es sind auch seine Gefangenen befreit. Deswegen erfordert deren Geleit viele Aufmerksamkeit und Kriegslist.

7) Wenn ein Feind unbemerkt in die Burg schleichen kann, so befreit er dadurch zwei Gefangene und darf sie mit sich zurücknehmen.

8) Wenn ein Anführer gefangen genommen wird, so ist der Kampf beendigt.

9) Bei dem Sturm auf die Burg wird Mann gegen Mann gekämpft, und es handelt sich darum, wer den Gegner über die Grenze ziehen kann. Wer herübergezogen wird, ist Gefangener. Kann also die Burg mit überlegener Macht oder von verschiedenen Seiten her angegriffen werden, so ist der Sieg bald entschieden, und es ist deswegen sehr wichtig, daß die Besatzung aus flüchtigen Leuten bestehe, sowie daß die Bewegung des Feindes möglichst genau beobachtet, und daß im Notfalle durch guten Vorpostendienst schnell Entsatz herbeigeschafft werde.

10) Um Streitigkeiten, welche nie ganz ausbleiben, teils möglichst zu verhüten, teils wenigstens schnell auszugleichen, ebenso um alle vorkommenden Disziplinarvergehen u. s. w. abzumachen, wird für solche Spiele ein für allemal oder von Falle zu Fall ein jugendliches Schiedsgericht gewählt. Im Not-

falle kann während des Spieles selbst ein Waffenstillstand verlangt werden, um einen dem ruhigen Fortgange des Spieles drohenden Streit schnell zu schlichten.

Die geeignetste Örtlichkeit zu Kriegsspielen ist ein freier Platz am Saum eines Waldes, oder auch im Walde selbst, oder wenigstens womöglich in einer mit Gebüsch, Zäunen, Mauern ꝛc. unterbrochenen Gegend. Je mehr Zeit zu Gebote steht, desto umfangreicher und anziehender wird das Spiel, und es können ganze freie Nachmittage auf die bequemste Weise damit ausgefüllt werden. — Es sei mir vergönnt, wenigstens ein Beispiel aufzuführen, von dem ich weiß, daß es der Jugend außerordentlich viel Vergnügen, aber auch Anstrengung gemacht hat. Nachdem die Gespielschaft in 2 gleichgroße Parteien geteilt worden ist, von denen die eine ein Abzeichen (ein Reis am Hut, die verkehrt aufgesetzte Mütze ꝛc.) trägt, bezeichnet der Spielleiter (der Lehrer) der einen Partei einen Waldplatz, wo sie ihre Festung aufzuschlagen hat. Die Partei zieht, nachdem sie noch für sich einen Führer gewählt hat, alsbald nach der bezeichneten Stelle ab, legt an einem ziemlich versteckten, aber freien kleinen Raum in ihrer Nähe alles Unnötige ab, pflanzt in der Mitte die Fahne auf, läßt eine Besatzung von etwa 10 Mann auf ihm und stellt in einer Entfernung von etwa 100 Schritt um die Festung herum Doppelposten (von je 2 Mann) auf, die so weit voneinander entfernt sind, daß es für den Feind kaum möglich ist, ungesehen durch die Postenkette zu gelangen. Alle übrigen dieser Partei bilden „Feldwachen“ von 4—6 Mann und befinden sich zwischen der Festung und der Vorpostenkette.

Die 2. Partei trägt das Abzeichen und rückt etwa nach einer halben Stunde mit dem Spielleiter in der Richtung der ersten Partei ab. Der Spielleiter gebietet Halt, sobald er annehmen kann, daß die betr. Partei sich dem feindlichen Lager auf etwa 500 Schritt genähert habe, schickt 3 Feldwachen von je 3 Mann nach verschiedenen Seiten ab, um die feindliche Vorpostenkette erspähen zu lassen, während alle übrigen sich lagern. Sobald eine Feldwache irgend etwas vom Feind entdeckt hat, ist dem Spielleiter Meldung zu machen. Kommen mehrere übereinstimmende Meldungen, so bricht er mit seiner Schar auf, zieht etwa 200 Schritt gegen die Festung vorwärts und schlägt ein festes Lager auf, von welchem aus nun die weiteren Angriffe erfolgen. Es werden zunächst abermals Schleichfeldwachen nach verschiedenen Seiten abgeschickt, welche sich womöglich durch

die Vorpostenkette zu schleichen haben, um die Festung zu entdecken. Sobald aber die Vorposten etwas vom Feind erspähen, läuft einer von ihnen schnell nach der nächsten feststehenden Feldwache, die sofort aufbricht, um den Feind abzufassen. Die ganze Schleichfeldwache hat zu folgen, wenn sie sich hat fassen lassen, und wenn auf 1 Mann derselben 2 der anderen Partei kommen; umgekehrt müssen auch jene der Übermacht weichen und sich ergeben. Die Gefangenen werden ins Lager gebracht und dürfen nichts verraten, auch nicht entlaufen. Das Aussenden der Feldwachen wird fortgesetzt, bis das feindliche Lager genau entdeckt ist. Dann sammelt sich die angreifende Schar und zieht mit Sang und Klang in die Festung ein. Es ist jedoch die größte Schmach, wenn der entdeckte Ort gar nicht die Festung ist, und deshalb müssen die Meldungen mit Vorsicht aufgenommen und geprüft werden, ehe der Einzug erfolgt. Die Feldwachen der angreifenden Partei dürfen nie zu lange ausbleiben, damit öfter andere ausziehen können. Kommt es bei den verschiedenen Angriffen zu wirklichen Kämpfen zwischen den einzelnen, so ist nur auf eine vorherbestimmte Art zu ringen.

Am meisten Sicherheit, daß die Vorschrift über die Art zu ringen auch eingehalten wird, gewährt wohl das

* **Kriegsspiel mit Stäben,** oder die sog. **Hölzerschlacht,** zu deren Beschreibung wir übergehen.*) Jeder Spieler ist im Besitz eines Hölzchens, das etwa 20 cm lang, 3 cm dick und an beiden Enden gut abgerundet ist. Es gilt, dem Gegner das Hölzchen zu entwinden. Dabei bestehen folgende Regeln: 1) Das Holz muß frei getragen und darf nicht in die Kleider versteckt werden. 2) Stoßen und Schlagen mit dem Holz ist nicht gestattet. 3) Wer sich sein Holz entwinden oder entreißen läßt, ist besiegt. Wer über die Grenze des Spielplatzes hinausgetrieben wird, gilt als besiegt. Die anderen Gesetze ergeben sich aus folgendem von selbst.

Diese „Hölzerschlacht" wird von 2 gleichstarken Parteien gespielt. Zur Ablieferung der eroberten Hölzer wird ein Mal bestimmt, wohin auch die besiegten, nunmehr als tot und teil-

*) Kohlrausch und Marten, „Turnspiele" (Hannover, Carl Meyer) empfehlen es in der 4. Aufl., daß man an Stelle der Hölzchen eine ebenso lange und dicke Rolle von grau und rot gefärbter grober Leinwand wie ein Handtuch zusammenwickle und vernähe, da man sich beim Kampf um diese nicht so leicht wehe thun könne, wie beim Kampf ums Holz.

nahmlos am Spiel erklärten Streiter ihren Siegern zu folgen haben. Letztere sind auf dem Wege dahin unverletzlich und bezeichnen diese ihre Eigenschaft durch Aufheben der 2 Hölzer, in deren Besitze sie sind. Nach Ablieferung ihres Besiegten nebst dem eroberten Holze kehren sie in den Kampf zurück. Am Male steht der unparteiische Spielordner, um etwaige Streitigkeiten zu schlichten, die Zeichen zum Beginn und zum Schlusse des Kampfes zu geben und nach jedem Gange die Zahl der Toten jeder Partei zu verkünden. Es versteht sich von selbst, daß zum Kennzeichen der Parteien die eine schwarze (ungeschälte), die andere weiße (geschälte) Hölzer erhält. — Zu noch besserer Verständigung diene folgende Beschreibung eines Spieles mit 3 Gängen. Die sämtlichen Spieler stellen sich auf, die Anführer für jede Partei werden gewählt oder ausgerufen. Hierauf erfolgt die Teilung und Übergabe der Hölzer, worauf die Parteien sich auf den entgegengesetzten Seiten des Spielplatzes geordnet aufstellen, die Verkündigung der Gesetze des Spieles, und dann vom Mal aus das Zeichen zum ersten Angriff. Hierauf allgemeines Kampfgewühl. Hier der Schwächere auf der Flucht vor dem Stärkeren, dort mehrere Schwächere im Bunde dem Stärkeren widerstehend; hier ein Massen-, dort ein Einzelkampf; hier ein Spieler über die Grenze getrieben und entwaffnet, dort Besiegte nach dem Male geführt. Nach einer vorausbestimmten oder auch von den Spielordnern nach Umständen eigenmächtig zu bestimmenden Frist von etwa 2 bis höchstens 5 Minuten folgt das Zeichen zum Waffenstillstand. Die streitenden Personen kehren in ihre Stellungen zurück. Am Male werden die eingelieferten Hölzer mit den eingelieferten Toten verglichen, und es wird die Zahl der letzteren ausgerufen. Das hat dann allgemeinen Jubel der siegenden Partei zur Folge. Giebt es nun keinen streitigen Fall zu entscheiden, so wird jetzt das Zeichen zum zweiten Angriffe gegeben. Mit neuem Mut und neuer Hoffnung gehen die Parteien ans Werk, ihre Reihen sind etwas gelichtet, die Toten sind vom Mal aus Zuschauer und möchten durch Zuruf ihre Freunde ermuntern, wenn dies ihnen gestattet wäre. Dagegen geht's auf der Wahlstatt desto lebhafter zu, und der Hilferuf: „Weiß herbei!“ „Schwarz herbei!“ ertönt an allen Ecken und Enden. Oft ist bei dem Schlusse des zweiten Ganges für die schwächere Partei die Aussicht zum Siege fast ganz geschwunden. Oft stehen sich aber auch noch gleiche Kräfte gegenüber. In allen Fällen wird

der dritte Gang als der entscheidende ausgekämpft, und das Spiel endigt mit der Verkündigung des Siegers und der Ablieferung der Hölzer zur Aufbewahrung (A. Ravenstein im „Turner“ von 1848). Einfacher ist das Spiel noch, wenn auf ein Zeichen hin die Parteien ihre Male zu wechseln haben und bei dem Begegnen sich die Hölzer zu entwinden suchen. Der schwächere sucht dem stärkeren Gegner auszuweichen, dieser mit seinesgleichen zu kämpfen. Wie es aber im durchschnittenen Gelände nach Ähnlichkeit des in vorstehendem beschriebenen Kriegsspieles durchgeführt wird, ergiebt sich von selbst. — An anderen Orten, z. B. in Prag, treibt man das gleiche Spiel unter dem Namen

„Maschen- oder Schleifenspiel“. Jeder Spielgenosse steckt sich, anstatt sich mit einem Klötzchen zu bewaffnen, eine Masche (Schleife) an die linke Schulter. Bei dem Begegnen in der Mitte des Spielplatzes sucht einer dem anderen die Schleife abzunehmen. Die eroberte Schleife wird ebenfalls an die linke Schulter gesteckt. Wem die Schleife genommen ist, der ist tot. Wer schließlich die meisten Schleifen erobert hat, ist Sieger.

S. 14 rügt der Herausgeber der IV. Auflage dieses Buches, daß der Verfasser GutsMuths die Kriegsspiele mit Stillschweigen übergangen habe. Allerdings fand sich seiner Zeit im Spielbuche darüber nichts, wohl aber in dem 1817 erschienenen „Turnbuche für die Söhne des Vaterlandes“. GutsMuths' Darstellung des „Kriegs“ hat ihre Eigentümlichkeiten, und so wird man es nicht ungehörig finden, wenn nachträglich diese Darstellung auch hier eine Stelle findet und so ein kleines, GutsMuths angethanes Unrecht wieder gut gemacht wird. Er schreibt:

„Ein hoher Staatsbeamter — ihn zu nennen verbietet Bescheidenheit — bezeigte mir seine Teilnahme bei Ankündigung dieser Schrift durch folgende Worte: „Ich erlaube mir die Bemerkung, wie es zu wünschen ist, daß mit der Abhärtung des Körpers und der Fertigkeit in den Leibesübungen auch die Kraft des Denkens und die Gegenwart des Geistes in kriegerischer Beziehung geübt werden möchten. Könnte man die Knaben und Jünglinge dazu anhalten, auf eine passende Art und unter Aufsicht Übungen und Bewegungen mit- und gegeneinander zu unternehmen und auszuführen, sich Verstecke zu legen, Posten gegeneinander auszustellen, Überfälle zu machen und sich dagegen zu sichern, und bei allen diesen und ähnlichen Vorfällen sich Kenntnis der Örtlichkeit und zweckmäßige Benutzung derselben zu erwerben: so würden sie dadurch in den oben erwähnten, dem Krieger so nötigen Eigenschaften geübt und

eine Vorkenntnis des kleinen Kriegs, insoweit es auf diese Art möglich ist, erhalten, die ihnen, wenn sie in Zukunft das Vaterland verteidigen sollen, sehr nützlich werden muß."

„Dies veranlaßt mich zum Vorschlage des folgenden Kriegsspiels.

Ich setze voraus, daß der Turnplatz des Dorfes, oder der gemeinschaftliche zweier Dörfer, einen angeschanzten und befestigten Hügel habe. Derselbe Fall findet bei dem benachbarten oder zweien benachbarten statt. Diese Festungen sind unantastbar im ganzen Jahre von seiten der Turnerschaft, bis auf einen oder diesen und jenen Tag im Jahr. Nur an diesen dürfen sie angegriffen werden. Die Turnerschaften jener zwei oder vier Dörfer, je nachdem die Jugend zahlreich ist, treten an diesen Tagen als zwei gegeneinander kriegende Völker auf. Der Herbst mit leeren Feldern ist die schicklichste Zeit, und der 18. Oktober giebt kräftigen Anlaß zu einem großen Turnfeste für die Jugend.

Die Stunde der Eröffnung des Kriegs ist bestimmt. Die Turnlehrer treffen alle Vorbereitung. Das Pfahlwerk, der Wall, die Festungsgräben sind ausgebessert, man ordnet die Schar, setzt Vorturner zu Unteranführern, man entwirft den Plan des Verfahrens. Die Stunde schlägt, die Festungen werden besetzt, es werden Posten ausgestellt. Das übrige kleine Heer, welches im Felde kämpfen soll, zieht aus, nach besonderem Zweck in verschiedene Abteilungen gebracht, jedes seine Anführer an der Spitze. Man holt Nachrichten ein von den Vorposten, man schickt Kundschafter aus, um zu erfahren, wo der Feind sich zeigt. Es kommt darauf an, diese oder jene seiner einzelnen Abteilungen zu umgehen, abzuscheiden, ihnen Verstecke zu legen, sie zu überfallen; ihnen an Gefangenen so viel abzunehmen als möglich und sie dadurch zu schwächen. Man benutzt hierzu nicht einen bestimmten, einengenden Spielplatz, sondern das freie Gefild, wie die Natur es giebt: Hohlwege, Schluchten, Gebüsche, Bäume, Wald und Hügel und Thäler. Man beschäftigt auf diese Art den Feind, man sucht ihn von seiner Festung abzuziehen, indes man sich selbst in nötiger Stärke ihr, womöglich verdeckt, nähert, nachdem man die Stärke der Besatzung ausgeforscht. Nur eine gegen die Besatzung schwache Zahl nähert sich öffentlich ihr, sie zieht die Aufmerksamkeit an sich, sie macht einen falschen Angriff, vielleicht glückt es ihr, zu einem Ausfalle zu reizen. Der Lärm bricht aus, und er ist ein Zeichen für

eine größere Abteilung, die sich in der Nähe hielt, schleunig heranrückt und stürmt u. s. w.

Die Rede ist hier nicht von einem in seinem ganzen Gange geformten Spiel; darum ist es an sich unmöglich, eine förmliche Einrichtung und alle Maßregeln, die vom Zufall und der Örtlichkeit abhängen, anzugeben, ebenso wie es unmöglich ist, dem angehenden Schachspieler durch ein gegebenes Musterspiel die große Mannigfaltigkeit der gesamten Spiel-Möglichkeit zu zeigen. Der Anführer ist hier die Seele des Ganzen, unter ihm muß sich die jugendliche Schar begeistern, unter ihm lerne sie von der Örtlichkeit Nutzen ziehen, den Feind überlisten u. s. w., kurz ihre Denkkraft im Vereine mit Mut und körperlicher Gewandtheit gebrauchen. Kann ein erfahrener Kriegsmann in der Sache zu Rate gezogen werden, desto besser. Die Hauptsache bleibt immer, alle Umstände der Örtlichkeit, jede Fügung des Zufalls, jede Blöße des Gegners mit aller List und Klugheit zu benutzen, um den Feind durch Gefangenmachung soviel als möglich zu schwächen, so daß man endlich so viel Übermacht hat, seine letzten schwachen Haufen, die er zur Verteidigung der Festung noch aufstellen kann, in die Flucht zu jagen oder gefangen zu nehmen und sodann die Festung selbst durch Verhandlung oder Sturm zu nehmen. Alles, was der Krieg im Ernste zu einem Kriege zum Spaße hergeben kann an Maßregeln der Kunst und List, werde angewandt. Allein eine der ersten Grundregeln der ganzen Turnkunst, an die sie sich streng zu binden hat, ist:

Gebrauchen der Kraft, nie Verbrauchen. Wodurch soll nun Pulver und Blei und Schwert bei einem solchen Spaßkriege vertreten werden? Waschen und doch garnicht Naßmachen ist ein unmöglich Ding; etwas Nasses muß da sein. Nur dreierlei ist als anwendbar zu finden: Das Ringen im ganzen Umfang; allein ich finde es mit Recht bedenklich, unter den hier gegebenen Umständen, wo die Turnlehrer nicht überall zugegen sein können, und selbst die Örtlichkeit ganz anderer Natur ist, als auf dem Turnplatz, wo wir jeden Stein von der Ringstelle entfernen. Ich kenne aus Erfahrung das Beste von allen; eine Waffe, höchst wohlfeil überall zu haben, und einen Krieg mit ihr, Schmerz verursachend nach Herzens Lust so viel als genug ist, doch ohne allen Schaden. Ein Krieg mit Ruten von bestimmter Stärke ist, was ich meine. Allein zum Schutze des Gesichts sind Helme von Pappdeckel dazu unentbehrlich. Hier ist die Schwierigkeit; denn sie sind leichter zu fordern, als an-

zuschaffen. Ich wähle daher einen Mittelweg. Nur Arm und Hand sei die Waffe. Jeder der jungen Krieger führt einen runden, daumdicken, zwei, drei Fuß langen Stab, der mit seinem Namen deutlich bezeichnet ist. Nicht zum Schlagen ist er bestimmt, er stelle gleichsam den Schild vor, den sich niemand nehmen lassen soll und will, nach dessen Entwindung aber der Feind strebt. So sei der Kampf durchaus nur Hand- und Armkampf. Wer den Schirmstab verliert, ist Gefangener. (Vergl. oben die Hölzerschlacht!) Genug; man wähle nun selbst.

Die nötigsten Gesetze sind:

1) Es giebt nur 2 Festungen, sowie nur 2 Gespielschaften gegeneinander.

2) Jede hat ihre Fahne von eigener Farbe. Diese steht jahraus und -ein aufgepflanzt in der Festung, solange diese nicht vom Feinde genommen worden.

3) Nimmt dieser sie aber, so flattert die feindliche Fahne das nächste Jahr (oder bis zur nächsten Entscheidung durch Krieg) auf der Festung, zum Zeichen dessen, was geschehen. Nur dadurch, daß die Überwundenen ihre Scharte auswetzen durch Eroberung der feindlichen Festung, erhalten sie das Fahnenrecht wieder, und die Gegner verlieren's.

4) Sieben Tage zuvor wird der Beschluß des Krieges unter den Turnlehrern beider Teile beschlossen, bekannt gemacht und geordnet.

5) Nur Jünglinge von 14 und mehr Jahren, unbehaftet von Kränklichkeit, treten als eigentliche Kämpfer auf. Aber auch jeder Knabe von 10 bis 13 Jahren, der gesund und rasch ist, zieht mit aus und dient als Eilbote, Befehlbringer, Kundschafter.

6) Der Turnlehrer ist Ober-, die Vorturner sind Unter-Befehlshaber. Letztere führen die einzelnen Abteilungen an; im Kriegsrat aber haben sie beratende Stimme. Wenigstens 2 von ihnen sind dem Oberbefehlshaber als Gehilfen (Adjutanten), sowie auch einige Boten und Kundschafter zugeordnet.

7) Ganz gleiche Zahl der Mannschaft auf beiden Seiten kann hier so wenig stattfinden, als im großen beim Krieg. Die geringere Zahl muß auf Tapferkeit, Thätigkeit und Klugheit etwas setzen lernen. Doch soll offenbare Übermacht nicht zugelassen werden.

8) Jeder Teilnehmer fertigt seinen Schirmstab selbst und liefert ihn an den Oberbefehlshaber ab. Dieser aber hält Heerschau am Tage vor dem Krieg und übergiebt jedem den seinigen gegen das Versprechen zurück, ihn zu gebrauchen weder zum Stoß, noch Schlag, noch Wurf, sondern ihn nur zu verteidigen mit Arm und Hand, jedoch wiederum ohne Schlag und Stoß gegen jegliche Entwindung.

9) Bot- und Kundschafter sind ohne Schirmstab.

10) Gefangene werden gemacht durch Entwindung des Schirmstabes. (Bloße Botschafter, Kundschafter ohne Schirmstab durch drei Streiche auf den Rücken.) Die Wache der Gefangenen ist jederzeit der Zahl nach ein Drittel der Gefangenen, auch beim Abführen.

11) Die Verwahrung der Gefangenen geschieht in oder an einem, dem Feinde nicht bekannten, verheimlichten Ort. Er darf ihn auskundschaften, um womöglich seine Gefangenen zu befreien.

12) Dies kann geschehen, entweder wenn er den Verwahrungsort mit einer Abteilung umzingelt, die so zahlreich ist, als die Zahl der Gefangenen. Wäre sie aber nur so stark als die Wache, so muß sich diese auf Abringung der Schirmstäbe einlassen. Die Gefangenen selbst werden als Waffenlose dabei betrachtet und haben keinen Teil am Kampfe zu nehmen. Oder wenn es ihm glückte, daß einer der Seinigen durch List und Geschwindigkeit unberührt von der Wache in den Platz eindränge und irgend einen der Gefangenen berührte.

13) Nach solcherlei Befreiung aber haben sie auf dem Wege zu den Ihrigen zu sehen, wie sie durchkommen, um nicht mit den Befreiern selbst nochmals gefangen zu werden u. s. w.

14) Die Besatzung der Festung kann, wenn man will, jeder Teil nur so stark machen, als verabredet werden.

15) Ist der eine Teil durch Gefangennehmung vieler Gegner übermächtig geworden, und darf dessen Feldschar sich nicht mehr zeigen, ohne Gefahr, sogleich gefangen zu werden; sind die Angreifer noch einmal so stark als die Besatzung: so kann man zur Ergebung auffordern und über Bedingungen verhandeln. Kommen diese nicht zu stande, so kann sie mit Sturm und Ersteigen genommen werden. Derselbe Fall findet statt, wenn man mit einer übermächtigen Abteilung vordringt und keine

feindliche Abteilung zugegen oder zum Entsatze schnell genug da ist. Auch da kann man stürmen und ersteigen. (Stürmen heißt hier: Zum Walle hinaufsteigen, das etwaige Pfahl- und Flechtwerk aufreißen; und von der Gegenseite: Die Stürmer zurück- und hinabdrängen.)

16) Erobert ist auf diesem Wege die Festung, wenn die Stürmer ihre Fahne darin aufgepflanzt, die feindliche aber gehoben und geschwenkt und über den Wall hinabgeworfen haben."

So weit GutsMuths; man sieht, auf wie verschiedene Weise die Kriegsspiele aus der ursprünglichen Formlosigkeit herausgehoben werden können. Andere Formen bieten die 2 nachfolgenden Spiele, welche ebenfalls Kriegsspiele sind.

* **Räuber und Gendarmen.** Es gehört hierzu ein Wald mit dichtem Unterholz, nicht zu klein und durch Wege, Gräben, Wälle 2c. begrenzt. Zwei Parteien bilden die Räuber und die Gendarmen, mit je einem Hauptmann. Die Gendarmen tragen ein Abzeichen und bilden sich an einem freien Platz eine Burg, während die Räuber sich verstecken. Nach einigen Minuten schickt der Hauptmann der Gendarmen diese aus zum Einfangen der Räuber. Ein solcher ist gefangen, wenn er mit der Hand 3 leichte Schläge erhalten hat; er wird ins Gefängnis, also in die Burg, eingeführt. Aus dieser darf er wieder entfliehen, solange er vom Hauptmanne der Gendarmen nicht auch noch 3 leichte Schläge erhalten hat. Auch sucht er sich der Gefangennahme durch die Flucht, durch Verstecken, durch Erklettern der Bäume 2c. zu entziehen, wenn es ihm nicht etwa gar gelingen sollte, dem Gendarmen die Hände zu binden. Sobald alle Räuber gefangen sind, ist das Spiel beendet. Gelingt es dem Räuberhauptmann, ohne geschlagen zu werden, sich in die Burg zu schleichen, oder in sie unter derselben Voraussetzung mit mehreren Räubern einzudringen, so sind die Gefangenen befreit und laufen von Neuem aus. Die Burg muß deshalb hinreichend besetzt sein.

* Ritter- und Bürgerspiel.

Jahn beschreibt es also: „Die beste Gelegenheit zu diesem Spiele bietet ein waldiger Platz von 200—400 Schritt im Geviert. Kieferschonung und dichtes Unterholz sind dazu am besten. Der Platz muß womöglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhebungen und

Vertiefungen oder Gräben. Die Zahl der Spieler wird nach der Stärke so eingeteilt, daß nach ausgeteilten Besatzungen auf beiden Seiten noch gleichviel sind. Die eine Spielschar stellt Ritter, die andere Bürger vor. Die Ritter haben 4 Burgen, jede etwa 20—50 Schritt von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesatzung muß mindestens 2 Mann und immer so stark sein, als die Besatzung von 2 Burgen zusammen. Wenn 50—60 Spieler sind, so müssen in die Stadt 4 und in jede Burg 2 Mann gelegt werden. Bei dem Spiele selbst kommt es darauf an, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr im stande ist, im freien Feld und in offener Schlacht Widerstand zu leisten. Die dabei vorkommenden Kämpfe werden durch Ringen entschieden. Dabei haben die Leiter des Spieles, die Anführer der Scharen, darüber zu wachen, daß das Ringen regelrecht vor sich gehe. — Außerdem sucht man den Feind fleißig von dessen Festungen ab nach den seinigen zu locken und sendet zu diesem Zweck oft kleine Abteilungen oder einzelne aus, um des Feindes Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Orte, wo er Gefangene hält und bewahrt ꝛc., auszukundschaften. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, feindliche Posten abgeschnitten und gefangen genommen.

Als Gesetz gilt außerdem noch: Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollkommener nur durch die fünffache Zahl der Gegner; unbesetzte Plätze dagegen werden genommen und mit der für sie bestimmten Anzahl belegt. Zu je 2 Gefangenen gehört 1 Mann Besatzung. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so groß ist, als ihre Bewacher. Gefangene werden in jedem Falle befreit, wenn der Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß, als die Zahl der Gefangenen, an den Platz rückt, und nur die gesetzmäßigen Bewacher drin sind.

Soll dieses Spiel von einer kleineren Zahl, etwa 16 bis 30 Spielern, ausgeführt werden, so wählen sie nur 2 Festungsplätze; eine Stadt und eine Burg, die an den entgegengesetzten Stellen des Platzes sich gegenüberliegen." (Vergl. unten das Nacht-Ritter- und Bürgerspiel.)

In „Gemälde der Schweiz", 13. Heft findet sich noch ein anderes Ritterspiel aus dem Appenzellerland, das allerdings mehr an unser „Schlaglaufen" erinnert. „Es bildeten in Almenweg die Leute von Trogen und Speicher einen Schlachthaufen, die von Taufen und Gais einen

anderen in einer Entfernung von 500 Schritt. Dann trat einer des ersten Haufens hervor und forderte einen des zweiten mit den Worten: „Ritter, Ritter, der Hauptmann kommt!" zum Wettrennen heraus. Der zweite suchte nun des ersteren Ziel zu erreichen, währerd dessen wieder andere Herausforderungen geschahen, bis sich beide Haufen in vollem Laufe befanden. Wer nun während des Laufens vom anderen erreicht, ergriffen und festgehalten wurde, der war zum Gefangenen erklärt, und mußte sich am Ziele seines Gegners auf die Erde setzen, so ging es fort, bis alles stehend oder sitzend bei den Zielen versammelt war." („Jahrbücher der Turnkunst" v. 1856.)

K. Hinkspiele.

* Hinkspiele im engeren Sinn.

a) Mehrere stellen sich nebeneinander; jeder faßt den Fuß seines gehobenen l. Beines mit der l. (der r.) Hand, und alle hüpfen auf ein gegebenes Zeichen auf dem r. Bein einem vorbestimmten Ziele zu. Wer zuerst hier ankommt, ohne das l. Bein auch nur einmal niedergestellt zu haben, ist Sieger. — (Das Hüpfen auf dem l. Bein ist nicht zu vergessen!)

b) Stellen sich die Kinder hintereinander, so kann dabei auch jedes nachfolgende mit seiner r. Hand d. r. Schulter des vor ihm stehenden erfassen, und alle hüpfen, solange sie es auszuhalten vermögen.

* c) **Der Hinkebock** (Hinkepot, Hahnenkampf; Engl.: „cock fight"). Jeder Gespiele wählt sich einen Gegner (später wohl auch zwei), oder es wird ihm ein solcher gegeben. Die Arme auf der Brust kreuzend (später auch auf den Rücken legend), je nach Übereinkommen auf dem l., dem r. Beine hüpfend, sucht einer den anderen so anzustoßen, daß er das gehobene Bein niedersetzen muß. Dieses Stoßen geschieht mit der l. oder der r. Körperseite gegen den Oberarm des Gegners (also nicht mit der Brust oder den gekreuzten Armen gegen die Brust). Wer ungestüm auf den Gegner eindringt, verliert in der Regel; dagegen bringt ein leichter Stoß von unten nach oben den Gegner leicht aus dem Gleichgewicht. Der Gegner sucht dem Stoße wohl auch auszuweichen, sei es durch Seit- oder Rückwärtshüpfen, durch eine unvermutete schnelle Drehung rc. Wer den gehobenen Fuß niederstellt, ist besiegt, und es tritt darnach das nächste Paar in die Kampfbahn. Haben alle Paare gekämpft, so können alle Sieger von Neuem gepaart werden, um auf solche Weise schließlich zu erfahren, wer der Sieger in der

ganzen Spielschar ist. — Wir empfehlen, das Spiel durchzuführen, indem die Kämpfenden mit der r. Hand hinter dem Rücken ihre linke Ferse fassen und den Kampf durch Schläge mit der l. Hand gegen den l. Arm des Gegners entscheiden; das ist eine kunstvolle und weniger gefährliche Art. —

d) Das gleiche Gefecht wird in der Weise ausgeführt, daß der Sieger im ersten Paare nicht auch abtritt, sondern (forthinkend) den Kampf mit dem dritten, dem vierten u. s. f. aufnimmt, bis auch er schließlich einmal zum sog. Absetzen gezwungen wird. Sieger in der Spielschar ist dann der, der die meisten zum Niederstellen des hüpffreien Beines gebracht hat.

e) Dasselbe als Wettübung zweier Gegnerscharen und zwar entweder in der bei a) oder in der bei b) bezeichneten Weise. Diejenige Schar hat verloren, die zuletzt gar keine Kämpfer mehr aufzuweisen hat.

f) Alle Gespielen setzen sich in bunter Ordnung gehend oder laufend in Bewegung, von einem, in einem bestimmten Male harrenden Paar aber hinkend nur einer, während der andere an Ort bleibt. Den Hinkenden sucht man zu schlagen, ohne von ihm gefangen zu werden; wird ein Schlaglustiger von ihm gehalten und mit drei Schlägen zum Gefangenen gemacht, so kommt die Rolle des Hinkens an den auf dem Male gebliebenen zweiten des ursprünglichen Paares, und der Gefangene nimmt den Warteplatz ein. Setzt der Hinkende ab, so wird er in sein Mal geplumpsackt; fühlt er sich ermüdet, so darf er, hat er noch die Kraft, in sein Mal hineinhinken, und sein im Male gebliebener Genosse muß ihn ablösen, wird dafür aber auch frei, wenn er einen fängt.

Lämmchen.

Die Kinder im Kreise sind die Lämmer; eins ist Herr, ein anderes Schäfer. Dieser steht in der Mitte. Der Herr spricht zum Schäfer:

Lämmerchen sind viele,
Futter ist nur wenig.
Hör' er mal, lieber Mann,
Fütter' er mir dieses Lamm.

Hierbei zeigt er auf ein Lämmchen und spricht noch:

Wenn das Lamm wird hinken,
kriegt er vor den Schinken (d. i. wird geschlagen).

Sobald alle Lämmchen aufgerufen sind, hinken sie mit dem Herrn auf den flüchtenden Schäfer los und schlagen ihn mit Plumpsäcken. (Pommerellen.)

Storch und Frösche.

Die „Frösche" umhüpfen den „Storch", welcher seinerseits auf einem Beine hüpfend einen „Frosch" zu fangen sucht, der, sobald es jenem gelingt, ihn ablöst.

Hast'n lahmen Peter nicht gesehen?

So fragt ein Genosse einen anderen. Dieser antwortet mit „Ja". „Was that er?" Der Gefragte darf hierauf nicht antworten, sondern muß auf einem Beine hüpfend allerlei Schnurrpfeifereien vormachen, die von den übrigen nachgeahmt werden so lange, bis dieser einem dritten die obigen Fragen vorlegt.

* Fuchs, ins Loch!

(„Der lahme Fuchs"; „Wolff, beiß mich nicht!" bei Fischart; „Pinken" in Flandern; auch „Knappfuß". „Knappen" ist s. v. a. „hinken".)

Eine Person der Gesellschaft wird durchs Los oder durch eigenes Erbieten Fuchs. Eine kenntliche Stelle des Spielplatzes, z. B. ein Busch, eine kleine Grube, ein Maulwurfshügel, oder der Winkel eines geräumigen Saales — denn das Spiel läßt sich auch im Hause spielen, wenn Lärm und Staub nicht gescheut werden — ist seine Wohnung oder seine eingebildete Höhle. Alle Personen, auch der Fuchs, sind mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Alle sind wie ein Bienenschwarm hinter ihm her, machen allerlei Spaß und zupfen ihn an den Kleidern. Ehe sie sich's versehen, macht der Fuchs von Zeit zu Zeit einen Ausfall auf sie, und fängt an, sie mit dem Plumpsacke zu verfolgen. Aber er darf schlechterdings nur auf einem Beine forthüpfen, während die anderen auf beiden laufen dürfen. Jeder ist aufmerksam auf den Fuchs, ob er etwa das andere Bein an den Boden bringt. Thut er dies, so schreien alle: „Berührt!" und schlagen ihn mit den Plumpsäcken so lange, bis er seine Höhle wieder erreicht hat. Sind sie hierbei nicht sehr schnell, so entwischt der Fuchs augenblicklich ohne einen Schlag. Es muß jeder genau auf ihn achten,

um nicht, solange er hinkt, von ihm mit dem Plumpsack erreicht zu werden, denn durch einen einzigen Schlag mit demselben wird der Fuchs befreit, der Getroffene kommt an seine Stelle, und alle verfolgen diesen mit den Plumpsäcken unter dem Geschrei: „Fuchs, ins Loch!“ bis er die Höhle erreicht.

Um dem Fuchse das Spiel nicht zu sehr zu erschweren und den anderen das Entfliehen zu leicht zu machen, zieht man auch um die Höhle des Fuchses eine Grenzlinie in einer Entfernung von etwa 10 Schritt, über welche niemand hinausweichen darf, ohne auf der Stelle dadurch Fuchs zu werden und sich mithin den Schlägen der anderen auszusetzen. Im Zimmer ist dies nicht nötig, denn die Wände sind selbst die Grenze. Auf einem großen Spielplatze braucht der hervorbrechende Fuchs so lange nicht zu hinken, als er in einem Atem „He!“ schreien kann. Sobald er dies nicht mehr kann, ruft er: „Hinkefuchs!“ und setzt hinkend das Spiel fort. — Bei einer großen Spielschar können auch gleichzeitig 2 Füchse thätig sein. — Eine Abart hiervon, welche im sächsischen Vogtlande gespielt wird, ist

Fuchs und Henne. Der Fuchs hüpft hervor und ruft: „Fuchs und Henne zum ersten Mal!“ Tritt er einmal mit beiden Füßen an, so wird er zurückgetrieben, und bei dem nächsten Hervorbrechen spricht er: „Fuchs und Henne zum zweiten Mal!“ Hat er nochmals Unglück, so darf er auch ein drittes Mal seine Höhle verlassen; gelingt es ihm aber auch diesmal nicht, jemand zu schlagen, so wird er zwar abgelöst, erhält aber von jedem Kameraden einen Plumpsackschlag.

Duldet der Erzieher keine zu festgedrehten Tücher, und werden die Köpfe, wie sich von selbst versteht, mit Schlägen verschont, so ist das „Fuchs ins Loch!“ unschuldig, lustig, erfordert stete Aufmerksamkeit und setzt den Körper recht gut in Bewegung.

Dieses bei uns ziemlich gewöhnliche Spiel begegnet uns als eine Art des Askoliasmos auch bei den Griechen. Die Hauptsache bestand darin, auf einem Beine fortzuhüpfen. Man zählte die Aufsprünge und entschied den Sieg danach. Bisweilen verfolgte der Hinkende die anderen, welche auf beiden Beinen liefen, bis er einen erhaschte. Der eigentliche Askoliasmos, das Schlauchhüpfen, ist schon S. 273 erwähnt.

Guten Tag, Herr Nachbar!

Die Gesellschaft bildet Mann gegen Mann einen Kreis. A wendet sich seitwärts zu einem Nachbar B mit den Worten: „Guten Tag, Herr Nachbar!“ und hüpft dabei ununterbrochen

auf einem Bein (oder auch auf beiden) auf und nieder. B thut dasselbe von jetzt an immer fort und erwidert: „Schönen Dank, Herr Nachbar!“ A: „Wie geht's denn, Herr Nachbar?“ B: „Wie Sie sehen, aber ich habe keine Zeit!“ Hiermit wendet sich B zu C und bringt jene Worte und das Hüpfen an ihn, sowie A sich nun zu seinem Nachbar Z linker Hand wendet und es durch diesen auch von der anderen Seite in den Kreis bringt. Wer einmal im Hüpfen ist, darf nicht wieder aufhören, bis das Spiel herum ist.

Das Karrusel.

Unter diesem Namen beschreibt Villaume folgendes Spiel: Es wird etwas Genießbares, ein Apfel oder eine Birne, in angemessener Höhe an einem Faden aufgehängt. Die Kinder hinken im Kreise vorüber, und wer den Apfel erhascht, dem gehört er. Knaben sind auch mit hölzernen Säbeln bewaffnet, womit sie, wenn sie aufspringen, den Apfel erreichen können. — Bei Volkslustbarkeiten ist das Spiel in der derben Form hergebracht, daß der Apfel oder gar eine mit Honig gefüllte Semmel mit dem Mund erhascht wird.

L. Zieh- oder Zerrspiele.

(Es sind Ringkämpfe in Spielform.)

a) Fingerziehen. Je 2 häkeln ihre Mittel- oder Zeigefinger der rechten oder der linken Hände ein und suchen sich gegenseitig vom Platze zu ziehen. Besser ist es, wenn die Finger in einer kurzen Bandschleife eingehängt werden, da dann die Gefahr wegfällt, die Finger zu verdrehen.

In Tirol heißt dies „Hangeln“. Jeder legt seine Faust nach der Höhe auf den Tisch in dessen Mitte mit ausgestrecktem Arm; beide henkeln die Mittelfinger ein und suchen sich im Sitzen vom Platze zu ziehen. Wem es gelingt, des Gegners Arm herüber und den seinen in die Beughalte zu bekommen, der ist der Meister und Gewinner. — Wenn aber je zwei die geschlossene Faust mit der Innenhand nach unten auf die Tischplatte legen und die Knöchel gegeneinander stemmen, so daß der eine den anderen schließlich „ruckt oder druckt“, d. i. vom Platze wegschiebt, ohne Seitabbewegen, so heißt das in Tirol „Rucken“.

b) Massenziehkampf Hand in Hand. Quer über den Turnsaal oder über den freien Turnplatz werde eine Linie (a b) gezogen, die ihn in seine 2 Hälften teilt. Ihr entlang

stellen sich alle Schüler als Gegenpaare auf, so daß sie die Grenze a b zwischen sich haben. Auf „1, 2, 3!“ beginnt der Ziehkampf Hand in Hand (oder mit Einhängen der r., der l. Arme) in der Weise, daß jeder seinen Gegner zu sich hinüber, also über die Linie zu ziehen sucht. Der Hinübergezogene gilt als Gefangener der Gegenpartei, sobald er noch von ihrem erwählten Obmanne 3 leichte Schläge erhalten hat. Er tritt vom Spiele zurück, während jeder sich einen anderen Kampfgenossen aus der Gegenpartei sucht. Der Kampf hört auf, sobald auf einer Seite kein Gegner mehr zu finden ist.

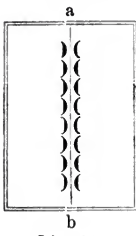


Fig. 30.

Die Linie a b kann sehr gut auch der sog. Liegebaum oder eine flach auf den Boden gelegte Schwebelatte ersetzen. Mehrere können sich auch verbinden, um einen starken Gegner zu sich herüber zu ziehen. — Auch damit verkürzten sich schon die griechischen Knaben die Zeit, daß sie sich in zwei Reihen stellten, einander paarweise bei den Händen faßten, und einer den anderen auf seine Seite zu ziehen suchte. Der Name des Turnspiels ist Dielkystinda.

c) Der eine eines Gegnerpaares erfaßt einen kurzen Ziehstab, ein Klötzchen. Der andere sucht es ihm durch Entwinden abzunehmen, was übrigens auch hinkend geschehen mag.

Die goldne und die faule Brücke.

(„Die eiserne Brücke“; „Die polnische Brücke“; „Der König und sein Gefolge“; „Zwirn Einfädeln“; „Deutsch und französisch“; „Engel und Teufel“; „Ritter durch Gitter“ oder „Der faulen Brucken“ bei Fischart; „Die Nadel Einfädeln“ im „Buche des Knaben“.)

Zwei der stärksten Gespielen stehen sich mit Fassung beider Hände gegenüber. Sie bezeichnen sich selbst heimlich mit irgend einem Namen, als: „Goldene Brücke und faule Brücke, Himmel und Hölle, schwarz und weiß, deutsch und französisch ꝛc.“ Die übrigen kommen nach und nach heran und begehren Durchlaß: „Wir wollen über die goldene Brücke!“ Antw.: „Die goldene Brücke ist abgebrochen.“ — „Da wollen wir sie wieder bauen!“ worauf die beiden, welche die Brücke darstellen, mit den Armen ein Thor bilden und die Gereiheten durchziehen lassen, während des Durchziehens des letzten aber schnell die Arme senken, um ihn gefangen zu nehmen. Nach C. Simrocks „deutschem Kinderbuche“ lautet das Zwiegespräch:

„Ich wollt' gern über die Magdeburger Brück."
Die ist zerbrochen.
„Wer hat sie zerbrochen?"
Der Goldschmied, der Goldschmied
mit seiner jüngsten Tochter.
„Laßt sie doch wieder bauen."
Mit was denn?
„Mit Ketten und mit Stangen."
Kriecht alle durch, kriecht alle durch!

und nach dem „Buche des Knaben":

„Wieviel Meilen sind's von hier nach Babylon?"
Drei und ein halbes Dutzend.
„Kann ich noch heut' dahin kommen?"
Ja, und wieder zurück.
„So macht die Thore auf und laßt den König und seine Männer durch!"

Der Gefangene wird hierauf heimlich gefragt: „Wohin willst du? Zur goldenen oder faulen Brücke?" („zu deutsch oder französisch?") und stellt, je nachdem er wählt, sich hinter diesem oder jenem von beiden auf. Es begehren darnach die noch übrigen wieder Durchlaß, der letzte wird abermals gefangen genommen und gefragt ꝛc., bis schließlich niemand mehr übrig ist. Vor jedem Durchziehen, wenigstens aber, sobald die Brückenleute merken, daß ihre Namen bekannt geworden sind, treten sie ab, um sich heimlich mit anderen Namen zu versehen. Jeder Hintenstehende umfaßt nun mit beiden Händen die Hüften seines Vorderen, die Brückenleute aber fassen sich mit Häkelgriff, worauf jede Gegenreihe die andere von ihrem Platz oder über ein gegebenes Mal hinwegzuziehen sucht. — Sobald dieses Spiel mit „Der König und sein Gefolge" bezeichnet wird, sprechen die beiden Auserwählten wohl auch:

„Wir öffnen die Thore hoch und weit
für unsere fürstliche Herrlichkeit!"

Es werden auch sämtliche Gespielen von der Brücke gewogen; wer dabei lacht, wird Teufelchen, wer nicht lacht, Engelchen, und schließlich müssen diese die Teufelchen einfangen.

Der Sinn des Spieles bezieht sich auf den Heidenglauben vom Ritte der Toten in das umgitterte Reich der Halja und über die Totenbrücke. — Zu Hel führt die mit glänzendem Golde belegte Gjallerbrücke; nach Walhalla der Regenbogen, genannt die Asenbrücke Bifröst, die einst beim Weltuntergange zusammenbrechen wird. Das Zerren am Schlusse des Spieles deutet auf den Kampf, welchen am Ende der Welt die Götter und Helden Walhallas mit den Bewohnern der Unterwelt führen werden.

Ein Ziehspiel etwas derberer Art ist das

* **Brotbacken.** (Trennung.)

Die Kinder (die „Brote") sitzen am Boden; jedes nächste umfaßt das vor ihm sitzende mit den Armen. Ein Kind ist der Bäcker. Derselbe schläft. Die Kinder rufen: „Bäck, Bäck, steh auf, es schlägt eins!" Bäcker: „Meinetwegen schlag's zwei!" K.: „Bäck, Bäck, steh auf, es schlägt zwei!" B.: „Meinetwegen drei!" K.: „'s Brot brennt, 's Brot brennt!" Der Bäcker steht auf, betastet jedes Brot und legt sich mit den Worten: „Sie haben noch nicht genug!" wieder nieder. Bald rufen jedoch die Kinder wieder, der Bäcker untersucht nochmals und spricht: „Sie sind genug (gebacken)!" Jetzt reißt er das hinterste (oder vorderste) Kind von der Kette ab; dieses hilft ihm das vorletzte abreißen, d. i. das nächste Brot aus dem Backofen nehmen ꝛc. Die herausgenommenen Brote helfen ihm, bis schließlich kein Brot mehr im Backofen ist.

In England und Frankreich hat der Bäcker sogleich einen Gesellen, welcher mit ihm zusammen das hinterste Kind aus der Schwitzkammer (franz. l'étuve) zieht. Da ist das Spiel gar nicht so derb.

Ursprünglich ein Spiel badender Kinder ist:

Das Wassermännchen

der vogtländischen Jugend. Ein Kind ist im Straßengraben, die anderen stehen (frei) auf der Straße. Eins von diesen hält dem Wassermännchen die Hand hin mit den Worten: „Wassermännchen, bist allein, zieh' mich doch zu dir hinein!", und dieses sucht es in den Graben zu ziehen. Jenes wird aber von seinen Genossen gehalten. Gelingt es dem Wassermännchen, das betr. Kind in den Graben zu ziehen, so hat es ihm noch 3 Schläge zu geben, worauf es sein Gehilfe wird.

* Der König schickt Soldaten aus.

Die Gespielen stehen sich in zwei Parteien auf etwa 30 Schritt Entfernung gegenüber. Jeder der Partei reicht dem anderen die Hand, so daß jede Reihe eine Kette für sich bildet. Jede hat auch einen König erwählt. Die beginnende Partei wird durchs Los bestimmt. Deren König befiehlt einem, stürmend gegen die andere Partei vorzugehen, damit die Kette zerrissen wird. Der Soldat sucht nun, nachdem er vielleicht schon einige

der Gegenpartei getäuscht hat und plötzlich durch einen Seitsprung an einer Stelle vor ihr sich befindet, wo er nicht erwartet wurde, die feindliche Kette mit kräftigem Anlaufe zu durchbrechen; doch ist ihm nur ein Anlauf erlaubt. Gelingt ihm der Durchbruch, so wählt er sich einen der beiden, zwischen welchen die Kette zerrissen wurde, zum Gefangenen und nimmt ihn mit zu seiner Partei. Gelingt's ihm nicht, so ist er selbst Gefangener der Gegenpartei und stellt sich in ihr unten an. Jetzt befiehlt der andere König einem seiner Leute den Durchbruch ꝛc., bis von einer Partei nur noch einer übrig ist, worauf sich ihr König ergiebt.

Hier back' ich und hier brau' ich.

Zwei Reihen stehen sich in größerer Entfernung gegenüber. Der erste der einen Reihe tritt an die andere Reihe heran, berührt mit beiden Händen die gefaßten Hände zweier und spricht: „Hier back' ich!" Dann geht er zu zwei anderen derselben Reihe und spricht: „Hier brau' ich!" Weitergehend spricht er bei einem dritten Paar: „Und hier brech' ich durch!" Gelingt es ihm durch Ziehen oder durch Drücken (indem er sich auf die gefaßten Hände stützt), die Reihe an dieser Stelle zu durchbrechen, so geht der zur ersten Reihe über, dessen r. Hand dem Drucke nachgab, worauf der zweite der ersten Reihe dasselbe versucht, wie der erste. Gelingt es dem ersten nicht, die zweite Reihe zu durchbrechen, so hat er sich in der zweiten Reihe, also in derjenigen, die er durchbrechen wollte, „unten" anzustellen, und es geht nun einer der zweiten Reihe hinüber zur ersten und sucht, indem er die nämlichen Worte spricht, diese zu durchbrechen. Eine der beiden Parteien ist besiegt, wenn nur noch ein Genosse übrig geblieben ist.

* Das Mauerbrechen. (Die „Hecke".)

Die Knaben bilden mit Händefassen einen Kreis. Ein erwählter oder vom Spielleiter bestimmter tritt in den Ring und sucht um jeden Preis, z. B. mittelst Schlüpfen unter den gefaßten Händen hinweg oder mittelst Springens über die Hände, mittelst Anrennens gegen sie (Zwicken ꝛc. in die Hände ist jedoch nicht gestattet) aus dem Ringe hinauszukommen, was die den Ring bildenden zu verhindern suchen. Ist ihm seine Absicht gelungen, der Ring gebrochen, so hat derjenige seine Rolle zu

übernehmen, dessen r. Hand z. B. dem Drucke nachgab. Ähnlich ist die Hecke. Es hängen die den Kreis Bildenden die Arme ein, und faltet darnach ein jeder seine Hände auf der Brust. Dann übernimmt einer die Rolle des (im Kreise befindlichen) Gefangenen, ein anderer die des (außerhalb des Kreises befindlichen) Befreiers. Der Gefangene sucht durch die Hecke zu brechen, unter den Armen hinwegzulaufen, oder über sie zu springen, wobei ihm der Befreier zu helfen bemüht ist, während die die Hecke Bildenden die Befreiung durch schnelles Rumpfbeugen nach der Befreiungsseite hin, durch Seitstellen der Beine 2c. zu hintertreiben suchen. Selbstverständlich sucht der Gefangene die schwächsten Stellen der Hecke aus, um hier entweder durch sie zu gelangen, oder wenigstens die anderen zu täuschen und so alsbald bei ihnen eine Ausflucht zu gewinnen. Im übrigen ist der Verlauf des Spieles, wie vorhin.

Besser noch ist die folgende Spielform:

Hase im Kohl. Die Spieler bilden mit Handfassen einen Kreis, in dessen Mitte ein Spieler, der Hase, steht. Die ersteren rufen: „Has', wie bist du in den Kohl gekommen?“ Er antwortet: „Hineingesprungen.“ Jene: „So sieh zu, wie du wieder hinauskommst.“ Der Hase trachtet nun danach, mit Gewalt oder List sich zu befreien. Gelingt ihm dies, so wird er von allen anderen verfolgt. Wer ihn einholt und zuerst mit der Hand schlägt, wird der Hase im nächsten Spiel.

(Kohlrausch und Marten.)

M. Blindlingsspiele.

Blindekuh.

(Blinzelkuh, Blindemaus, Miromusla bei Fischart.)

Die Benennung ist nun einmal im Deutschen aufgenommen, ich behalte sie daher bei, weil ich kein Recht habe, der Sprache eine andere aufzudringen. Ich nenne dieses Spiel vorzugsweise Blindekuh, weil es ohne Zweifel die Grundlage von allen anderen Abarten ist. Es ist ein klassisches Spiel und hieß bei den Griechen myia chalke. Die Gesellschaft verband einem die Augen und tummelte sich lärmend in einem Kreis um ihn her, während der Geblendete die Worte sang: „chalken myian theraso“ d. i. „ich will eine eherne Fliege jagen“; „theraseis“, antwortete diese: „all' ou lepsei“, d. i. „Du wirst sie jagen, aber nicht fangen“, und dabei rupften und zupften sie ihn so lange, bis er einen erwischte, der dann für ihn die Rolle übernehmen mußte. — Caecus musculus (Blindmäuschen) heißt dieses Spiel in Joachim Camerarii „Gespräch über Leibesübungen“ v. J. 1544, während

er mt latebrae vaccae das Versteckspiel bezeichnet. Noch heute heißt es an einigen Orten Süddeutschlands „blinde Maus“, „Tunklamüsla“, „Bremmüsla“ in Appenzell. Noch andere Namen sind: „Blinder Mumm“, „blinder Bock“, „blinde Henne“, „blinde Katze“, „blinde Eule“, „Narr mit der Kappe“ 2c. In Ammans „26 nichtigen Kinderspielen“ hängt dem Fangenden eine Decke (Kapuze) um den Kopf. Daher engl. hoodman blind, der Mann mit der Kapuze, altfranz. chapifou, der Narr mit der Kappe, neufranz. und ital. aber, wie bei den Griechen, mouche und mosca cieca. — Gustav Adolf soll zum öfteren mit seinen Offizieren dieses Blindekuhspiel vorgenommen haben.

Auch bei dem lustigen Spiel unserer gewöhnlichen Blindekuh gebraucht man allerlei Formeln, wie die griechische Jugend. Man räumt, wenn das Spiel im Hause gespielt werden soll, das Zimmer soviel als möglich von allen Gerätschaften, über die man fallen, oder an welche man sich stoßen könnte, und läßt von den Sehenden rings umher die Wände einnehmen. Auch macht man es, wie es gewöhnlich ist, jedem zur Pflicht, zu rufen: „Es brennt!“, wenn der blinde Mann in Gefahr ist, mit einem harten Gegenstande zusammenzurennen.

Wenn die Augen verbunden sind, so wird die Blindekuh erst mit den Worten ausgeführt: „Blindekuh, wir führen dich.“

Wohin?

„In die Wüste, wehre dich!“

Gegen wen?

„Es giebt da der Hunde viel, davon dich jeder beißen will. (Oder: Es giebt der bösen Menschen viel, deren jeder dich plagen will.) Wenn sie dir zu mächtig sind, flieh' vor ihnen, wie der Wind!“ Hier bekommt sie einen kleinen Stoß und wird entlassen.

Je lebhafter die Blindekuh ihre Rolle spielt, je mehr die Sehenden um sie herspringen und sie im freundschaftlichen Spaße foppen, desto angenehmer wird das Spiel. Die Blindekuh spitzt die Ohren, um zu erforschen, wo ein Umstehender sei; sie schreitet mit hochaufgehobenen Beinen einher; die Arme werden weit ausgestreckt, ihr Gegner drückt sich in einen Winkel, sie fährt zu und ergreift — nichts; durch eine schnelle Wendung des Körpers rettet sich jener unter ihren Armen weg, und ein allgemeines Gelächter belebt auf einmal die Gesellschaft.

Dieses Spiel vereinigt sehr viel Zweckmäßiges an sich: Bewegung, Fröhlichkeit, Geschicklichkeit des Körpers und viel Beobachtung. Wenn man es auf einem freien Rasenplatze vornehmen will, ist es nötig, den Spielraum in Grenzen einzuschließen, sonst möchte es der Blindekuh nie möglich werden, einen zu erhaschen.

Abänderungen: a) „Die Blindekuh wird nicht schon dadurch frei, daß sie irgend einen erhascht, sondern muß, nachdem sie dem Gefangenen durch das Wort „Halt!" Stillestehen geboten hat, seine Hände, das Profil seines Gesichts oder die Kleidung betasten und daraus die Person erkennen. Kann sie dies, so ist sie frei, und die erkannte ist Blindekuh.

Durch diese Übung des Gefühls in Beurteilung sinnlicher Eindrücke erhält das Spiel eine Vollkommenheit mehr, sowie eine Ähnlichkeit mit der griechischen Myinda, bei welcher die Umstehenden den Blinden neckten und foppten, bis er einen ergriff, den er aber bei Namen nennen mußte, ehe er seine Rolle auf ihn übertragen durfte. (S. auch S. 331.)

b) Im Vogtland umkreisen die Gespielen, sich die Hände reichend, die Blindekuh und singen dabei:

Im Keller, im Keller ist's finster.
Warum soll's im Keller nicht finster sein?
Es scheint weder Sonn' noch Mond hinein.
Im Keller, im Keller ist's finster.

Die Blindekuh geht dann auf einen der nunmehr Stillstehenden zu, betastet ihn und sucht dessen Namen zu erraten. Gelingt's ihm nicht, so ist er nochmals Blindekuh, im anderen Falle jener.

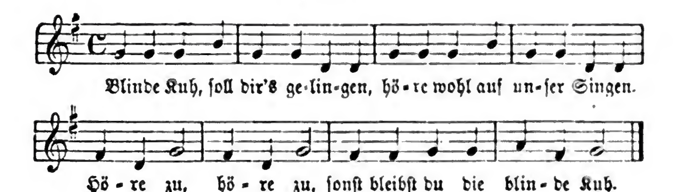
c) Im „Buche des Knaben" findet sich noch eine Abänderung, die ebenfalls erwähnenswert ist. Man hängt ein großes Stück weiße Leinwand auf oder benutzt statt dessen den herabgelassenen Fenstervorhang. Ein Kind kehrt der Leinwand das Gesicht zu und sitzt vor derselben. Etwa 1 m hinter ihm steht auf einem Tisch ein angezündetes Licht so, daß es womöglich die ganze Leinwand beleuchtet. Ein Kind nach dem anderen tanzt, hüpft, läuft oder geht zwischen dem Licht und dem ratenden Kinde hin, und aus dem dabei auf die Leinwand geworfenen Schatten hat dieses zu erraten, wer hinter ihm vorüber sich bewegt. Das erratene löst es ab.

Der französische Name des Spieles ist colin-maillard à la silhouette.

Die stille Blindekuh.

(„Der blinde Wegweiser"; „Stockblindekuh"; „Blindekuh im Kreis"; „Papageno"; „colin-maillard" in Frankreich; „buff with the wand" in England.)

Die Gesellschaft bildet einen Kreis um den Geblendeten, der mit einem Stab in der Mitte steht. Nach dem Liedchen:



oder: „Brüderlein (Schwesterlein), ach! Brüderlein, ach!
Hast soviel Ungemach!
Poch nur und zeig uns wohl,
wer dich erlösen soll,
erlösen soll!"

oder: „Ei, ei, Herr Papageno,
wie hat er das verseh'n,
er ließ den schönsten Vogel
aus seinem Garne geh'n."

tanzen die Gespielen um ihn her, bis er, mit dem Stock an den Boden klopfend, Stillestehen gebietet. Jetzt streckt er den Stock nach irgend einer Person des Kreises aus. Diese muß ihn ergreifen, und die Blindekuh hat das Recht, dreimal einen Laut von ihr zu fordern. Die angerufene verstellt ihre Stimme soviel als möglich. Ist der Laut dreimal gegeben, so muß die Blindekuh hieraus die Person erkennen. Kann sie dies nicht, so bleibt sie Blindekuh, man verlacht sie und singt: „Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht, drum wird sie auch recht ausgelacht!" und fängt den Ringeltanz von Neuem an; kann sie aber die Person nennen, so ist sie frei, und man singt: „Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht, halleluja, drum wird sie auch nicht ausgelacht, halleluja!" Die genannte wird Blindekuh. (Dunger: „Kinderspiele aus dem Vogtlande.")

Dieses Spiel empfiehlt sich zur Beförderung der Fröhlichkeit, durch Übung des Gehörs und einige damit verbundene Bewegung.

Eine französische Form des Spieles, welche von der beschriebenen nur wenig abweicht, ist diese. Colin, die Blindekuh, steht in der Mitte, und die Gespielen sitzen um ihn her. Diese verwechseln ihre Plätze. Einer von ihnen führt die Blindekuh zu einer Person und fragt: „Wer ist das?" Colin muß sie erraten, darf aber die Hände gar nicht gebrauchen und ist auch nicht berechtigt, einen Ton zu verlangen. Er hat also gar keinen Beistand, als das Ungefähr. Trifft er die Person, so ist

er frei, im entgegengesetzten Falle wechselt man von Neuem und läßt wieder raten. Dies Erraten taugt nichts; die Blindekuh gehe nach der Verwechselung der Plätze selbst zu einer Person und ziehe mit dem Finger über das Gesichtsprofil oder betaste ihre Hand und suche sie dadurch zu erkennen.

Man spielt dieses Spiel auch stehend.

Es gehört eigentlich nicht zu den Bewegungsspielen, hat aber hier seinen Platz erhalten wegen seiner Verwandtschaft mit dem vorigen.

Der Vogelfänger.

Die Vögel umtanzen den geblendeten Vogelfänger im Kreis und sprechen oder singen: „Willst du, daß wir schweigen, mußt du uns dein Stöcklein zeigen!“ Hält er schließlich sein Stäbchen in die Höhe, so schweigen die Vögel und stehen still. Er erfaßt einen Vogel, nimmt ihn mit in die Mitte, fragt: „Wie kann das Vöglein pfeifen?“ und der Vogel „muchzt und quickset“ mit verstellter Stimme. Rät der Vogelfänger, wer pfeift, so löst dieser ihn ab.

Jakob, wo bist du?

(„Die beiden Blinden“; „das weiße Kätzchen“.)

Ich kenne fast kein Spiel, das so ganz dazu gemacht wäre, ein allgemeines, alle Augenblicke erneuertes Gelächter zu erregen als dieses. Ein Herr ist böse auf seinen Knecht, er sucht ihn unabläßig, um ihn zu züchtigen; dabei sind ihm aber die Augen verbunden, und er muß sich durchs Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jakob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm sind die Augen zugebunden, und mit einer kleinen Pfennigschalmeie oder sonst etwas muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr merkt oder verloren hat und dann im ernsten Ton: „Jakob, wo bist du?“ ruft, einen Ton von sich geben. Sein Herr spitzt dabei gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das Gras wachsen hören; er zieht sich schnell aus der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam; und jener tritt so äußerst fein auf, als wenn er auf Eiern ginge, und nähert sich der Gegend, wo Jakob pfiff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem locker gedrehten Taschentuche bewaffnet

ist, um recht bald zuzuschlagen; allein Jakob ist schon wieder weit weg, hinter dem Rücken seines Herrn schneidet er Grimassen, die Furcht und Angst bedeuten, ob er gleich außer aller Gefahr ist, und jener vergebens in die Luft schlägt. Aber Jakob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht weiter, um Sicherheit zu suchen. Er schleicht wohlbedächtig auf den äußersten Fußspitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder einige Schritte und prellt, wie vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwei, drei Hiebe ankündigen, daß er unvermutet auf seinen Herrn gestoßen sei. Die ganze Gesellschaft bricht in ein lautes Gelächter aus. Es ist in der That auch unmöglich, bei diesem Spiel ernsthaft zu bleiben, wenn beide Blinden ihre Rollen gut und lebhaft genug spielen; unmöglich, das Lachen zu lassen bei den sonderbaren Stellungen, die mit dem behutsamen Gehen auf den Fußspitzen, dem Horchen, dem Vor- und Rückwärtsspringen, Zuschlagen, Zurückprellen, Entlaufen u. s. w. verbunden sind.
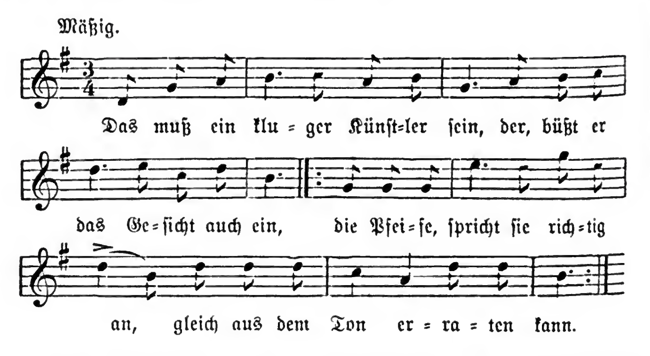
Die Umstehenden haben bei diesem Spiele nur zuzusehen, zu lachen und den Jakob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Jene müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen und die beiden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft muß von Zeit zu Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille gebieten, denn diese ist durchaus nötig, damit die beiden Blinden sich durchs Gehör ausspüren können.

Denkt man sich unter den beiden Blinden „Katze und Maus“, so ruft jene: „Miau!“ und diese antwortet: „Piep!“ — Nach dem Fangen gehen die Mitspielenden einmal im Kreise herum, und jene betasten danach zwei derselben, die nun ihre Stellen einnehmen.

Das Spiel empfiehlt sich durch Einfachheit, Fröhlichkeit und durch Übung im Beobachten. In Frankreich heißt es: „La chat et le rat“; beide Blinde erhalten eine Klapper (Rassel, Ratze) in die Hand, um „Laut zu geben“. — Auch Villaume bemerkt in Campes „Revisionswerk“, Band 8, S. 397, daß dabei 2 Personen die Augen verbunden werden, von denen die eine mit der Schelle klingelt und immer zu entwischen sucht, wenn die andere sie ergreifen will; oder daß die eine mit offenen Augen die Schelle bei sich trägt und klingelt, die andere sie verfolgt, oder mehrere andere Geblendete es thun, aber innerhalb des geschlossenen Kreises. Die „Glocke“ oder die „Trommel“ wird dieses Spiel genannt.

Der Orgelbauer.

Nachdem der erwählte Orgelbauer die Spielgenossen wie Orgelpfeifen aufgestellt hat, legt er die Hände eines jeden vorn zusammen und schlägt danach mit einem Stäbchen sanft darauf. Der Berührte giebt einen Ton von sich und hat diesen Ton sich zu merken, so daß er ihn jederzeit hören lassen kann. Der Orgelbauer darf auch dreimal stimmen, falls ihm der Ton nicht gefällt. Hat er von jedem einen Ton erhalten, so geht er mit einem anderen Gespielen hinaus, und dieser verbindet ihm die Augen; unterdessen wechseln die Spielenden ihre Plätze. Bei dem Hereintreten spricht der Orgelbauer: „Ach, wie wird meine Orgel stehen! Nun bin ich blind und kann nicht nachhelfen. Nun, ich werde aber hören, ob noch alle Pfeifen in Ordnung sind!" Er schlägt darauf abermals einem sanft auf die Hände, der nun den Ton wieder hören läßt, auf den er gestimmt war. Dies kann dreimal geschehen. Errät der Orgelbauer die richtige Pfeife, so umtanzt ihn die ganze Gesellschaft und singt nach der Melodie: „Steh' ich in finstrer ꝛc."



Der Erratene wird dann Orgelbauer. Im anderen Falle singt die Gesellschaft:

Das muß ein schlechter Künstler sein,
der, büßt er das Gesicht auch ein,
die Pfeife, spricht sie dreimal an,
nicht aus dem Ton erraten kann.

Der Orgelbauer hat von Neuem zu raten. („Jakobs Spielbuch.")

Markus und Lukas.

Auf einen freien Platz, auch in die Mitte des Zimmers, wird ein runder Tisch gesetzt. Zwei geblendete Personen, Markus und Lukas, legen ihre linken Hände an den Rand des Tisches, doch in solcher Entfernung, daß nur die Fingerspitzen den Rand berühren. Die Rechte hat jeder mit einem zusammengedrehten Tuche bewaffnet. So gehen sie um den Tisch herum, und Lukas ruft, wenn es ihm Zeit zu sein scheint: „Markus!" Dieser benutzt diese Aufforderung und schlägt mit seinem Tuche nach Lukas, welcher sich aber durch Biegungen und Wendungen gegen den Schlag zu verwahren sucht, auch wohl gar unter das Tischblatt kriecht, wobei er aber seine Hand nicht vom Rand entfernen darf. Hat Markus den Schlag gethan, so muß er um den Tisch gehen und „Lukas!" rufen. So kommt die Reihe des Schlagens nun an Lukas u. s. w.

Das Spiel hat mit dem auf S. 330 viel Ähnlichkeit. Es belustigt durch die mancherlei Biegungen, Wendungen und Luftstreiche der Spieler und Zuschauer, zumal wenn jene nicht geübt sind, den Ort, aus welchem der Schall kommt, gehörig zu beurteilen, oder wenn sie ihre Sprachorgane so in ihrer Gewalt haben, daß der Schall aus einer anderen Gegend zu kommen scheint.

Lauf, Mond, lauf! (Engl.: „Walk, moon, walk!")

Einer ist der geblendete Mond (Neumond). Er stellt sich grätschend hin, die anderen werfen sämtlich ihre Plumpsäcke zwischen seinen Beinen hindurch, von hinten in beliebiger Richtung, soweit sie können, vor ihn. Dann heißt es: „Lauf Mond!" Der Mond schreitet vor, bis er auf ein Tuch tritt. Da löst er seine Binde, alle, mit Ausnahme dessen, auf dessen Tuch der Mond getreten ist, des „armen Mondkalbes", gebrauchen ihre Plumpsäcke, in Verfolgung des nach einem gesetzten Male flüchtenden Mondkalbes. Hat es das Ziel erreicht, so wird es damit zum „neuen Mond". (Vergl. das „Plumpsackwerfen" S. 281.)

Die blinde Jagd.

An einem befestigten senkrechten Pfahle befinden sich etwa in Kopfhöhe nach entgegengesetzter Richtung hin zwei etwa 4 m lange, starke Schnüre (Seile), welche von zwei Gespielen (dem „Jäger" und dem „Wild") an den äußeren Enden erfaßt und straff gezogen werden. Beide haben hierauf an den stets straff-

gespannten Schnüren den Pfahl zu umkreisen und zwar nach einer und derselben Richtung. Sobald der Jäger „Hallo!“ ruft, antwortet das Wild mit einer Schnarre, mit Schnalzen, Pfeifen, Heulen ꝛc., bis es schließlich vom Jäger erhascht ist. — Der Faden des Jägers kann kürzer sein, als der des Wildes. Auch dieses Spiel wird in manchen Gegenden unter dem Namen „Katze und Maus“ vorgenommen; dann ist die Katze gewöhnlich mit einem Plumpsacke versehen.

In Erfurt spielten 1870 die gefangenen Franzosen dieses Blindekuhspiel („Deutsche Turnzeitung“ 1870, S. 251). — In Erckmann-Chatrian: „Erlebnisse eines Rekruten von 1813“ findet sich die Beschreibung: „Die Alten spielten „Drogue“, die Jungen „Bouchon“. Wir spielten auch vor der Kaserne „Katze und Maus“. Ein Pfahl wird in die Erde gesteckt, an welchem sich zwei Stricke befinden, die Maus hält den einen und die Katze den anderen. Die Augen werden ihnen verbunden; die Katze ist mit einem Prügel bewaffnet und sucht die Maus zu treffen, welche die Ohren spitzt und jener, so gut es geht, auszuweichen sucht. So laufen sie auf den Fußspitzen herum und geben der ganzen Gesellschaft ein Schauspiel ihrer Gewandtheit.“ — Es ist dies allerdings ein Spiel mit einem Gerät; dennoch ist es seiner Verwandtschaft mit den hiergenannten Spielen wegen hier aufgeführt. Ebenso das folgende.

Der blinde Marsch.

Auf einem ebenen Platze wird ein Pfahl (ein Baum, eine Schnur ꝛc., an welchen Gegenständen bei Kinderfesten in der Regel Preise befestigt sind) als Ziel bezeichnet. Einem Teile der Gespielen werden hierauf die Augen verbunden. Auf ein gegebenes Zeichen gehen dieselben in dem vom Spielleiter anzugebenden Takte mit vorgehobenen Armen und ohne sich gegenseitig anzufassen dem bezeichneten Ziele zu. Nachdem sie eine gewisse Anzahl Schritte gegangen sind, wird „Halt!“ geboten. Alle bleiben sofort stehen, es werden die Tücher abgenommen, und wer dem Ziel am nächsten gekommen ist, ist Sieger und erhält einen Preis. Danach werden einem anderen Teile der Gespielen die Augen verbunden u. s. f.

Kapinkel, kriech' zu Winkel!

Kapinkel dreht sich gegen eine Wand. Der erste Mitspielende tritt hinter ihn und fragt ihn: „Kapinkel, ich kriech' zu Winkel, wieviel Schritte giebst du mir?“ Kapinkel nennt eine Zahl (12, 15 ꝛc.), und jener geht darauf mit der genannten

Zahl von Schritten in gerader Richtung fort. Der Zweite naht sich, fragt Kapinkel ebenso u. s. f., bis alle auf solche Weise untergebracht sind und an ihren Stellen niederkauern. Jetzt dreht sich Kapinkel um, schreitet vor und sucht einen zu treffen. Gelingt es, so läßt er ihn piepen; errät er ihn, so wird er von ihm abgelöst; im anderen Fall erhält er einen Plumpsackschlag und geht weiter.

† Das Topfschlagen.

(„Hahnenkampf"; „Brich den Hafen" bei Fischart; „Blindpot" in Holland; „casse pot" oder „au pot casse" in Frankreich.)

Dieses Spiel, eine Art von „Blindekuh", kann eine zahlreiche junge Gesellschaft schon ein Stündchen sehr angenehm unterhalten und durch häufiges Lachen die Verdauung befördern. Ich würde es am liebsten nach Tische spielen lassen, da es mit gar keiner heftigen Bewegung verbunden ist.

Man setzt einen Topf auf dem platten Erdboden nieder; dieser ist der Gegenstand des Spieles. Der erste beste von der Gesellschaft (denn alle drängen sich hier dazu, „Blindekuh" zu sein) läßt sich die Augen verbinden, nachdem er sich 6, 8 bis 10 Schritt vor dem Topf aufgestellt hat. — Man kann ihn auch die Schritte vom Topfe bis zu seinem Standpunkte vorher abmessen lassen. — In seine Hand bekommt er einen derben Stock, womit er den Topf zu zertrümmern willens ist, und so bewaffnet ist es seine Pflicht, vor Eröffnung des Feldzuges sich mit zugebundenen Augen zwei- bis dreimal umzudrehen. Dies nun so zu vollbringen, daß die Nase nach dem dritten Umwenden wieder genau nach dem Topfe hinweist, dann gerade aus, weder links noch rechts ausweichend, fortzugehen, die Entfernung bis zum Topfe wieder gehörig auszumessen, und den Schlag von oben nach unten, also nicht horizontal, gerade auf den Topf zu führen, — darin besteht die Kunst des Spieles. Es glückt selten. Die „Blindekuh" dreht sich, und jedesmal weicht sie von der ersten Richtung etwas ab. Ein verbissenes Gelächter zischt durch die ganze Gesellschaft. Sie marschiert vorwärts und zwar nach einer ganz anderen Weltgegend; sie schlägt zu, und bei ihrem Schlage bricht ein allgemeines Gelächter los; denn sie ist weit vom Topf entfernt. Da steht sie nun, nach abgerissenem Tuch, mit großen Augen und sucht den Topf, dessen Zertrümmerung sie so sicher berechnet zu haben glaubte.

Man kann es, wenn man will, zum Gesetze machen, daß niemand einen Laut von sich gebe, solange der Schlag noch nicht geschehen ist; die Lustigkeit des Spieles gewinnt dadurch, und die Blindekuh findet sich schwerer nach dem Ziel. Man kann in den Topf einen Preis legen, Obst oder sonst etwas, doch ist dies nicht notwendig. Die Spieler nehmen, wie ich jedesmal bemerkt habe, alle Kräfte ihrer Sinne und ihres Beobachtungsgeistes zusammen, um die erste Richtung nicht zu verlieren. Sie suchen sich auf mancherlei Art zu helfen; bald wird der Stock vor den Füßen, gleichsam als Wegweiser nach dem Topf, niedergestemmt, bald werden um den Standpunkt mit den Füßen vier rechte Winkel gemessen u. s. w. Kurz, jeder schafft sich seine eigene Methode, so daß dies Spiel das Beurteilungsvermögen mehr beschäftigt, als man von seiner Einfachheit vermuten sollte.

Stellt man die neun Kegel an die Stelle des Topfes, und giebt dem Blinden die Kugel zum Werfen in die Hand, so bekommt das Spiel eine neue Einkleidung, die zum Abwechseln angenehm ist.

Sonst war dieses Spiel als Hahnenkampf bei Erntefesten ein Hauptergetzen der Schnitter; unter dem Topfe war eine Grube, in der Grube ein lebender Hahn, und, wer den Topf zerschlug — 3 Schläge waren erlaubt — dem gehörte der Hahn. Im Vogtland ist dieser Hahnenschlag heute noch gebräuchlich. — In Siebenbürgen läuft der angebundene Hahn um einen Pfahl herum.

Bei dem Eierschlagen wird mit verbundenen Augen nach einem zwischen 2 Stangen schwebenden Hühnerei geschlagen; beim Ringstechen sucht man mit einem spitzen Stocke durch einen schwebend aufgehängten Ring zu stechen; beim Fadenschneiden sucht der (oder die) Geblendete mit einer Schere den Faden zu durchschneiden, an dem ein Spielgewinn (Apfel etwa) aufgehängt ist. — In Frankreich wird der Topf an einen von der Decke hoch herabhängenden Strick festgebunden, so daß ein Schlag nach oben geführt werden kann. — In England heißt es „die fette Henne Dreschen“. Ein Knecht hängt sich die vom Bauer geschenkte fette Henne auf den Rücken und ein Schellengeläut um den Hals. Den übrigen Knechten werden von den Mägden die Augen verbunden, und sie verfolgen mit Ruten den Knecht mit der Henne. Zuletzt wird die Henne vom Hausgesinde gemeinschaftlich verzehrt. — Ähnlich ist das „Katerhaschen“ in der Gegend von Merseburg.

[Blindlingsspiele ruhigerer Art finden sich im II. Teil unter den „Ratespielen“.]

N. Nachtspiele.

Die Nacht erregt bei den meisten Menschen mehr oder weniger etwas Grauen. Vernunft, Aufklärung, Geist und Mut schützen nur wenige

ganz gegen diese natürliche Furcht. Mancher ist am Tag unerschütterlich und zittert doch des Nachts, wenn sich nur ein Blättchen regt. Die Ursache liegt nicht in Ammenmärchen, sondern sie ist dieselbe, vermöge welcher der Taube mißtrauisch und das Volk abergläubisch ist, sie liegt in der Unkunde der Dinge und Ereignisse um uns her. Heilung ist nur durch Gewöhnung möglich, denn dieser unterliegt die Einbildung. Es ist folglich vergebens, dem Furchtsamen vorzureden, wie eitel seine Furcht sei; wirksamer als alle philosophischen Gründe ist es, ihn oft in die Finsternis zu führen. Der Dachdecker wird nicht mehr schwindlig, und wer sich an Finsternis gewöhnt hat, empfindet dabei keine Furcht mehr. Um die Jugend dahin zu bringen, sind Spiele sehr bequem, aber sie müssen mit Lachen und Scherz verbunden und gesellschaftlich sein. Dadurch werden die Füße eines so erzogenen Menschen sicherer, die Hände, um mich so auszudrücken, verständiger. Sein Gehirn, mit angenehmen Bildern der jugendlichen Nachtspiele angefüllt, wird nicht leicht schreckliche Trug- und Wahngebilde ausbrüten und beherbergen.

„In dem bisherigen liegt die Quintessenz dessen, was Rousseau im „Emil“ so schön über diesen Gegenstand sagt.

Rousseau selbst schlägt darauf nächtliche Spiele oder vielmehr pädagogische Übungen vor. Er will, daß man abends eine Gesellschaft von Kindern zusammenbringe und sie an finsteren Orten allerlei verrichten lasse.

Keines müßte ganz allein gehen, sondern gesellschaftlich, bis man sicher wäre, daß es nicht so sehr erschrecken würde.

Ich finde nichts so lustig und nützlich, als dergleichen Spiele, wenn man sie nur gehörig einzurichten weiß. In einem großen Saale würde ich von Tischen, Stühlen, Schirmen 2c. eine Art Irrgang machen. In die verworrenen Krümmungen dieses Labyrinths stellte ich, mitten unter 8 bis 10 Vexierbüchsen, eine ziemlich ähnliche mit Zuckerwerk gefüllte. Ich bestimmte kurz, deutlich und genau ihre Stelle; ich gäbe eine solche Anweisung, die für Leute, weniger unaufmerksam und flatterhaft, als Kinder, wären, hinreichen würde, um sie zu finden. Jetzt zöge ich das Los für die kleinen Wettstreitenden und schickte sie einen nach dem anderen fort, bis die gute Büchse gefunden wäre. Die Schwierigkeit des Findens würde ich nach dem Grad ihrer Geschicklichkeit abmessen. Man denke sich einen kleinen Herkules, wie er, stolz auf seine That, mit der Büchse zurückkommt. Man stellt sie auf den Tisch und öffnet sie mit vieler Zeremonie. Ich höre das Gelächter, das Jauchzen des lustigen Haufens, wenn man, statt der erwarteten Näscherei, einen Maikäfer, eine Schnecke, Kohle 2c. in Baumwolle oder Moos recht artig eingewickelt findet. Ein andermal würde ich in einem neugeweißten Zimmer nahe an der Wand ein Spielzeug, einen kleinen Hausrat aufhängen; der müßte dann geholt werden, ohne die Wand zu berühren. Kaum käme der Sucher wieder zurück, so würde, wenn er die Bedingung nur in etwas verfehlt hätte, der weiße Fleck an der Spitze seines Hutes, seiner Schuhe u. s. w. seine Ungeschicklichkeit verraten.“

Dergleichen Übungen wird jeder geschickte Erzieher selbst zu erweitern, mannigfaltiger zu machen und abzuändern verstehen. Rousseau will dadurch auch nur den Geist derselben zu verstehen geben. Ich möchte noch den Rat dabei erteilen, dergleichen Übungen viel weniger im Haus, als im Freien vorzunehmen. Wir verbinden zwei, drei oder mehreren Knaben der Gesellschaft die Augen. Die sehenden führen sie unter Begleitung ihres

Aufsehers hinaus ins freie Feld, auf einige hundert und tausend Schritt weit vom Wohnorte weg. Hier öffnet man ihnen die Augen und verlangt, daß sie sich nach Hause finden sollen. Der Abend ist so dunkel, daß die Augen wenig oder gar keine Dienste leisten; das Feld ist unbekannt, denn man ist gleichsam wie vom Himmel gefallen dahin gekommen; keine Weltgegend ist bekannt. Weit schlimmer ist dies alles, wenn man zur Übung ein andermal einen Wald wählt. Ich setze indessen voraus, daß die Zöglinge ihre vaterländische Gegend wenigstens im ganzen etwas kennen, so geht dann die Untersuchung durch Gefühl und Gehör vor sich. Man untersucht die Natur des Bodens; man benetzt mit dem Mund einen Finger, streckt ihn über den Kopf hinaus, um den Zug der Luft daran zu bemerken; man beobachtet die Wolken, den Stand der Sterne, die letzten Überreste der Abendröte, das Moos an den Bäumen, man fühlt mit den Füßen nach einem Weg, man hört auf entferntes Getöse u. s. w. Auf alle dergleichen Merkmale gründet man Schlüsse. Die vorher Geblendeten beratschlagen sich über die zu nehmende Richtung; sind alle einstimmig, so folgt ihnen der Aufseher mit allen übrigen ungetrennt. Ist ihre Meinung aber verschieden, so giebt er jedem einen Begleiter, der der Gegend kundig ist, um das gänzliche Verirren im Notfalle zu verhüten. — Oder: ein anderes Mal setzt man Rousseaus Büchsen hinaus in den Garten, oder wenn das freie Feld sehr benachbart ist, hinaus auf die Flur, und verfährt übrigens so, wie Rousseau es vorschlägt. Bestimmte Formen derartiger Spiele siehe auf Seite 343 ff.

Versteckens.

(„Anschlagens“; „Anschlagversteckens spielen“ in Heidelberg; „Blinzen“, „Blinzimus“ in Sachsen; „Gügelstein“ in der Schweiz; „Myinda und Apodidraskinda“ bei den Griechen, je nachdem auf das Verstecken oder das Anschlagen das Hauptgewicht gelegt wird; „Versteck der Kuh“ bei Camerarius; die „Flucht“.)

Der Erwählte stellt sich an einem bestimmten Mal (einem Baum, einer Thür ꝛc.; engl. „the home“), das Gesicht demselben zugekehrt und die Augen mit beiden Händen verdeckt oder mit dem Tuche verbunden, auf, zählt laut bis 20, 30 ꝛc., je nachdem es vorher bestimmt wurde, während die anderen sich unterdessen nicht allzuweit verstecken (weshalb die Dämmerstunde zu diesem Spiele sich am besten eignet). Sobald das Verstecken geschehen ist, ruft einer: „Nun!“ oder „'s ist gut!“ oder der Suchende spricht nach einigem Harren (sobald nämlich das Zählen wegfällt): „Ich komme!“ oder: „Eins, zwei, drei, vier, Finkenstein, wer sich nicht versteckt hat, der ist mein!“ hat aber noch an seiner Stelle mit verdeckten Augen zu verharren, sobald etwa der eine oder der andere rufen sollte: „Noch nicht!“ Haben sich alle versteckt, oder hat, wie oben bestimmt, der Suchende

bis zur festgesetzten Zahl gezählt, so dreht er sich um und beginnt das Suchen. Die Stelle, an welcher er stand, ist für die Versteckten das Freimal, sobald sie dreimal daran geschlagen und gesprochen haben: „Eins, zwei, drei, ich bin frei!" oder: „Eins, zwei, drei, erlöst!" Der engl. Spruch lautet: High barbaree! three caught he! — four caught he! etc. Ertappt der Suchende einen Versteckten, weiß er, wer dieser ist (auch wenn er ihn nur von weitem gesehen haben sollte), so nennt er laut den Namen, läuft hin ans Mal, schlägt daran und spricht: „N. N. ist angeschlagen!", worauf er einen anderen sucht, während der Gefundene und Erkannte zum Male geht und dort bis zum nächsten Spiele verharrt. Es kann aber auch der Erkannte mit dem Suchenden um die Wette zum Male laufen, so daß, wer zuerst zum Male kommt, auch zuerst anschlägt. Auch können solche Versteckte, die das Mal zu erreichen glauben, sobald z. B. der Suchende sich weit entfernt hat, nach dem Male laufen, wobei es immer wieder darauf ankommt, wer zuerst ans Mal schlägt, der Suchende oder der andere. Wer von den Suchenden „angeschlagen" wurde, löst, bis auch er jemand anschlägt, ihn im Suchen ab, u. s. f., oder der einmal Erwählte bleibt bis zum Ende des Spieles Suchender, und der zuerst oder der zuletzt Angeschlagene löst ihn im nächsten Spiel ab. — Knaben spielen auch so, daß der Suchende, sobald er einen der zum Male Laufenden erhascht, von diesem bis dahin auf den Rücken getragen und darnach abgelöst werden muß, bis es auch ihm gelingt, einen Versteckten zu finden, oder einen zum Ziele Laufenden zu erhaschen. — „Mitunter wird das Verstecken auch so gespielt, daß der zuletzt aus dem Verstecke Hervorkommende, wenn er unentdeckt ins Mal kommt, die vorher Angeschlagenen frei macht. Der Sucher hat also, will er im nächsten Spiele nicht wieder suchen, besonders genau auf den letzten zu achten. Das Spiel gewinnt dadurch an Spannung." (H. Rühl-Stettin.)

Um ein Eck, Eck!

Bei diesem Abendspiele bleibt ein Erwählter an einer Haus- oder Mauerecke stehen, bis die anderen sich hinter der anderen Mauerseite versteckt und gerufen haben: „Es gilt!" Nun beginnt die Verfolgung. Sieht er einen in voller Gestalt, so ruft er laut dessen Namen, und dieser löst ihn ab. Es haben also alle immer nach dem Verfolger auszuspähen, und deshalb wagt sich

keiner um eine Ecke, ohne zuvor mit den Augen den Platz auszulugen; unterdessen kommt aber vielleicht der Verfolger gerade von der entgegengesetzten Seite hergelaufen, um den Spähenden zu überraschen. Sobald die Gesuchten um eine Ecke laufen, haben sie „Um eine Eck, Eck!“ zu rufen, der Suchende aber hat dies nicht nötig.

* Die Heimat.

(„Englisches Versteck“ im „Buche des Knaben“ französisch cligne-musette.)

Die Spieler versammeln sich bis auf einen an einem Ort, der „die Heimat“ (chalet) genannt wird, während dieser eine sich versteckt. Wenn er damit fertig ist, ruft er die anderen, welche nun auslaufen, ihn zu suchen. Wer den Versteckten entdeckt, ruft es den anderen zu. Der, welcher sich versteckte, bricht nun aus seinem Verstecke hervor, und wenn er einen erwischen kann, muß dieser ihn auf seinem Rücken nach „der Heimat“ tragen. Jener, der den Versteckten entdeckte, hat sich jetzt an dessen Stelle zu verstecken.

* Die Wächter und die Diebe.

Eine Gesellschaft von mehreren Personen, je zahlreicher, je besser, versammelt sich am bequemsten auf einer großen, mit einzelnen Gebüschen oder mit Heuhäufchen versehenen Wiese oder auf einem ähnlichen Platz. Einer wird zum Richter ernannt, und dieser teilt die Gesellschaft in Paare ab, um aus diesen nach Anhang I zwei Parteien zu bilden, indem er von jedem zu ihm kommenden Paare die eine Person zum Wächter, die andere zum Dieb ernennt. So entsteht die Verteilung der Gesellschaft durchs Los in Wächter und Diebe. Beide sondern sich in zwei Haufen ab, und der Richter nennt die Namen beider Parteien öffentlich, damit sie sich gegenseitig nach ihren Rollen kennen lernen. Jetzt giebt er jeder Partei ein Feldgeschrei, z. B. den Wächtern das Wort Bordeaux, den Dieben Rouen, und befiehlt jenen, sich zu bezeichnen, und diesen, sich zu bewaffnen, worauf die Wächter ein weißes Tuch oder ein Stück Papier um den Arm befestigen, und die Diebe sich mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Hierauf müssen sich die Diebe entfernen, um sich zu verstecken und in

Hinterhalte zu legen, wo sie nur können. Der Richter giebt ihnen dazu etwa zwei Minuten Zeit oder noch weniger, binnen welcher Zeit er laut bis 20 zählt. Ist die Zahl 20 ausgesprochen, so geht er mit den Wächtern aus, um die Diebe zu fangen. Man spürt aus, wo sich Diebe befinden, der Richter schickt bald hier-, bald dorthin einen Trupp oder einen einzelnen seiner Wächter ab, um den Ort zu umstellen, den Paß zu verhauen, auszuspähen, zu berichten u. s. w. Alles muß, wie bei kriegerischen Unternehmungen, strengen Gehorsam leisten, und der Richter ernennt bald zu diesem, bald zu jenem Zwecke dieser Art willkürlich die Unteranführer. Kann irgend ein Wächter, indem er das Feldgeschrei ausstößt, einen Dieb bei dem Arme fassen, oder nur deutlich berühren, so ist der Dieb sein, und die Regeln des Spieles verbieten alle Widersetzlichkeit. Der Wächter ruft den Richter und seine Gehilfen, alle versammeln sich, der Richter hält Gericht und läßt den Dieb zwei-, dreimal durch die locker gedrehten Taschentücher der Wächter gassenlaufen. Hat er diese Strafe überstanden, so wird er nun durch Umbindung des Zeichens unter die Zahl der Wächter aufgenommen.

Während aber auf diese Art die Jagd auf die Diebe ununterbrochen fortdauert, sind diese nicht müßig, sondern unablässig bemüht, ihrerseits die Wächter zu Dieben zu machen.

Jeder Dieb hat nämlich das Recht, jeden Wächter mit aller möglichen List heimlich zu verfolgen, sich an ihn heranzuschleichen, ihn schnell zu überfallen und ihm mit dem Taschentuch unter Nennung seines Feldrufes (Rouen) einen Streich zu versetzen. Kann er dies, ehe der Wächter seinen Feldruf (Bordeaux) ausspricht, so ist der Wächter dadurch auf der Stelle zum Diebe gemacht und muß sich schleunig fortmachen, damit ihn die Wächter nicht erhaschen.

Es arbeiten hier also zwei Parteien unaufhörlich gegeneinander. Gelingt es den Wächtern, alle Diebe nach und nach zu fangen, so hat ihre Partei gewonnen; können die Diebe aber nach und nach die Wächter zu Dieben machen, so findet das Gegenteil statt. Glückt es den Dieben, an den Richter zu kommen und ihn auf die obige Art zum Diebe zu machen, so erheben sie ein allgemeines Hurrageschrei, das Spiel ist geendigt, und sie haben den Sieg.

Dieser letzte Fall ist sehr gewöhnlich, daher muß der Richter außerordentlich auf seiner Hut sein, um nicht durch schnelle Überfälle überlistet zu werden.

Oft bemerkt er, z. B. zur Rechten, die Bewegung einiger Diebe, seine Gehilfen machen Jagd und fangen einen. Dieser Angriff war aber mit Fleiße von den Dieben veranlaßt, um die Aufmerksamkeit des Richters dahin zu ziehen; denn in demselben Augenblicke stürzen von der linken Seite her unerwartet einige der entschlossensten Diebe unter den Haufen der Wächter, und ehe er sich recht besinnen kann, ist der Schlag geschehen, und der Richter ist gefangen. Er muß daher immer sehr aufmerksam sein und immer einige seiner Wächter als Leibwache um sich haben.

So viel von dem Gange des Spieles im allgemeinen. Mich hier in eine weitere Entwickelung einzulassen, würde nicht ganz schicklich sein. Streitige Fälle kommen nicht häufig vor. Einige Gesetze will ich hier noch angeben.

1) Die Grenzen des Spielraumes dürfen von niemand überschritten werden.

2) Kein Dieb darf das Zeichen der Wächter an dem Arme tragen oder sein zusammengedrehtes Tuch zur Nachahmung des Zeichens auch nur über den Arm hängen.

3) Kein Wächter darf sein Feldgeschrei eher aussprechen, als er wirklich den Dieb sieht, der ihn anfallen, oder den er ergreifen will.

4) Die Diebe können sich zwar vereinigen und von allen Seiten her einen Trupp Wächter überfallen; merken es aber die Wächter früh genug und erheben sie ihr Feldgeschrei, so haben jene weiter kein Recht einzudringen, sondern sind in Gefahr, gefangen und schärfer als gewöhnlich bestraft zu werden. Auf dies Gesetz muß vorzüglich gehalten werden, wenn nicht sogleich das ganze Spiel ausarten soll.

Dies Spiel hat für die Jugend ganz ungewöhnlich viel Interesse, wenn es von beiden Seiten mit Lebhaftigkeit, Vorsicht, Mut und der dazu nötigen Verschlagenheit gespielt wird. Man ist dabei in einer steten Erwartung dessen, was eben vorgehen wird, von Minute zu Minute wird sie befriedigt und wieder von Neuem gespannt. Jeder Schritt erfordert Vorsicht, Aug' und Ohr sind unaufhörlich beschäftigt, jede kleine Bewegung und jedes Geräusch zu bemerken. Es erfordert Mut und ununterbrochene Gegenwart des Geistes, denn die Angriffe sind mit List, Schnelligkeit und Überraschung zu verbinden. Hier kann der Jugendaufseher, wenn er die Rolle des Richters übernimmt, manchen seiner Zöglinge näher kennen lernen, indem er seinen Mut, seine Entschlossenheit und Gegenwart des Geistes auf die Probe stellt und bald diesem, bald jenem eine Unternehmung aufträgt, wobei seine Furchtsamkeit ins Gedränge kommt u. s. w. Es gewährt zugleich viel körperliche Bewegung und verlangt Schnelligkeit.

Sehr bequem ist dies Spiel für die etwas rauhen und sehr dunkeln Abende des Herbstes. Kleineren Knaben, die mit ihm noch nicht gut fertig werden können, empfehle ich das folgende, das von einer Gesellschaft Knaben erfunden wurde und ganz einfach, aber doch nicht ohne Interesse ist.

Miau!

Die Kleinen sind wieder auf einer Wiese oder in einem Garten. Der Abend muß sehr dunkel sein. Das flinkste Kind wird zur Miau gewählt. Dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, und man giebt ihm dazu etwa 2 Minuten Zeit, binnen welcher man bis 20 zählt. Hierauf geht die Gesellschaft fort, um ihn zu erhaschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermutet, und findet ihn nicht. Man umstellt indessen den Platz, und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den Miau auf mit den Worten: „Miau, laß dich hören!“ Alle anderen wiederholen diesen Ruf und erwarten dann mit großer Begierde die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt: aber ehe man sich's versieht, erschallt die Antwort: „Miau!“ weit entfernt, auf einer ganz anderen Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vorwärts nach der Gegend, wo das Miau herschallte. Hier will man ihn nun recht sicher einschließen; aber, ehe man sich's versieht, ist Miau wieder durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die anderen zum zweiten Mal. Ist Miau aber endlich glücklich eingeschlossen, und man fordert ihn auf, sich hören zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten, wenn man ihm zu nahe ist; aber eben dadurch verrät er seine zu große Nachbarschaft, und man sucht dann desto eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau unter allgemeinem Gelächter gefangen wird. Über die Grenze des Spielraumes darf er nie hinauslaufen.

Dieses sehr unschuldige Spiel ist mit vielem Gelächter verbunden, gewährt viel Bewegung und ist sehr bequem, die Kleinen an die Dunkelheit zu gewöhnen.

* Die Jagd im Dunkeln.

Das schon oben S. 301 angegebene Spiel der Jagd sehe ich unter der hiesigen Jugend bei dunkeln Abenden mit ungemein vielem Vergnügen spielen. Man treibt es ganz auf dieselbe

Art, nur wählt man zum Jagdrevier eine recht ebene Wiese, die von kleinen Gebüschen eingefaßt ist und dadurch deutliche Grenzen hat.

Es erfüllt ganz den Hauptzweck, die Jugend auf eine lustige Art an die Dunkelheit zu gewöhnen, in ihrer Einbildung die Vorstellung der Dunkelheit mit der des Vergnügens zu verknüpfen. Es verlangt außerdem viel Munterkeit der Sinne, jugendlichen Mut und Schnelligkeit des Körpers.

* Die Beiwacht. (Das Bivouak.)

Für dieses nächtliche Kriegsspiel, das von F. W. Klumpp in der 4. Auflage und zwar in lebhafter Jugenderinnerung in Form einer Erzählung gegeben worden ist, hier aber der Aufnahme vieler anderer Spiele wegen nur im Auszug aus jener Erzählung wiedergegeben werden kann, lassen sich nur allgemeine Regeln aufstellen; die Ausführung im einzelnen muß der Phantasie des Spielleiters überlassen bleiben.

In der wärmsten und trockensten Zeit des Sommers marschieren in der Dämmerung die älteren Knaben, etwas wärmer als sonst gekleidet und mit einigen Lebensmitteln versehen, womöglich unter Trommelklang und mit wehender Fahne, in Reih' und Glied nach einer waldigen Gegend, am besten nach einem Berg, ab, hinterdrein die Alten, die sich etwa an dem lustigen Treiben der Jungen ergötzen wollen. Vorher aber schon ist Holz und Stroh nach der betreffenden Stelle gebracht worden. Hier angekommen, wird Halt gemacht, das Hauptlager in einer vor dem Winde geschützten Vertiefung bezogen, das Stroh ausgebreitet, und in der Mitte des Hauptlagers mit dem herbeigeschafften Holz ein lustiges Feuer angezündet. Unterdessen ist die Nacht angebrochen, und die kleine Mannschaft wird zur Wacht in kleine Abteilungen gebracht, davon die erste ihre „Posten“ an den entfernteſten Punkten der Bergeshöhe aufstellt, absichtlich so weit vom Lager entfernt, daß man weder viel von den Stimmen der anderen hört, noch das Feuer sieht. Von Zeit zu Zeit werden die Posten von „der Runde“ geprüft. Die anderen sitzen gemütlich um das Feuer her, erzählen, schwatzen, singen, und jede halbe Stunde werden die Posten regelmäßig abgelöst. Sobald die einzelnen Posten etwas Verdächtiges hören oder sehen — es macht sich vielleicht ein Erwachsener das Vergnügen, unerwartet und verkleidet in mitternächtiger Stunde die junge Mannschaft aufzusuchen — wird schleunigst dem Hauptlager Bericht erstattet. Man zieht wohl auch in sicherer Zeit auf eine halbe Stunde die Wachen ein,

läßt alle um das Feuer her lagern, verzehrt die mitgebrachten Lebensmittel, und die Wachen beziehen darauf von Neuem ihre Plätze. Geschlafen wird auf alle Fälle nicht. Sobald im Osten der Tag zu grauen anfängt, und die kühle Morgenluft frisch von den Bergen weht, werden die Wachen zusammengerufen, alles wird in Ordnung gebracht, man rüstet sich, um nach einer anderen Bergeshöhe zu ziehen und das glänzende Gestirn des Tages hervortreten und in seiner vollen Herrlichkeit aufgehen zu sehen. Nach diesen unbeschreiblich erhebenden Augenblicken, in welchen eine stille ernste Stimmung sich auch der jugendlichen Gemüter bemächtigt, zieht die Schar heim, nicht zur Ruhe, sondern zu den gewöhnlichen Tagesgeschäften, damit der eigentliche Zweck, vollste Selbstüberwindung zu üben, ja nicht verloren gehe.

* Das Nacht-Ritter- und Bürgerspiel.

Fleischmann beschreibt dieses echt Berliner Spiel im Bericht über die Berliner Turnerschaft v. J. 1878—79, wie folgt: „Wenn die Sonne den Frühling herniedersteigen heißt, und Flur und Auen grünen, dann erwacht die Lust in unseren Jugendabteilungen zu den alljährlich wiederkehrenden Nacht-Ritter- und Bürgerspielen, und kommt der bestimmte Tag heran, so ist er ein Festtag für die Knaben, mit Lebensfreude erfüllt er ihr Gemüt. In den Abendstunden eines Sonnabends sammeln sich die einzelnen Abteilungen unter ihren Führern am Saume der Hasenhaide; die Gesamtzahl — nicht selten 800 bis 1000 wird in 2 gleiche Scharen geschieden, das Los bestimmt die eine als Ritter, die andere als Bürger. Jede der beiden Parteien erhält einen Ober- und mehrere Unteranführer; nach der einen Richtung hin ziehen die Ritter, nach der anderen die Bürger in den Wald hinein. Lautlose Stille herrscht ringsumher, eine jede der streitenden Mächte legt im Versteck, weit und unbemerkt von der anderen, eine Burg an, giebt ihr eine Besatzung und unterstellt diese den Befehlen eines Burghauptmanns. Je nach der Zahl der Kämpfer bilden die beiden Oberanführer — ein jeder unter den Mauern seiner Burg — 2, 3, auch mehr Abteilungen, die, von Unteranführern geleitet, selbständig in den Kampf gehen und auch im gegebenen Augenblicke sich gegenseitig unterstützend, den Feind angreifen können. Losung und Feldgeschrei werden ausgegeben, und nun beginnt der Krieg! Die Kundschafter, Späher und Seitenläufer, auf „Händen und Füßen"

von Busch zu Busch kriechend, umschwärmen des Feindes Flanken; die Nacht begünstigt ihren Dienst, die einzelnen Abteilungen besetzen Kreuzungspunkte der Waldwege und schicken Vorposten voraus; plötzlich erfolgt der Angriff, das Schlachtgeschrei durchtönt den Wald, ein gewaltiger Ziehkampf hat begonnen, die seitwärts stehenden Abteilungen eilen zur Unterstützung ihrer kämpfenden Brüder herbei, der Anführer entsendet schleunigst eine seiner Reserve-Abteilungen zum Schutze der naheliegenden Burg oder auch zur Erstürmung der feindlichen. Der Kampf wogt hin und her, mit markigen Armen umklammern sich die Kämpfer, bald hier, bald dort wird ein Führer im Gewühle des Kampfes von mehrfach überlegener Macht im Triumphgeschrei zu den Gefangenen gezogen, erneut sich der Angriff mit doppeltem Mut. Endlich beginnt an der einen oder auch von beiden Seiten — die Gefangenen mit sich führend — der Rückzug. Ruhe und Stille folgt dem Kriegslärm, die Oberanführer sammeln ihre Scharen, legen die Gefangenen in die Burg und entwerfen von Neuem einen zweiten Operationsplan; wiederum beginnt der Späherdienst, der weitere Kämpfe einleitet. Mit der Morgendämmerung, wenn die Sterne erbleichen, und der junge Tag ersteht, wird Friede geschlossen und der Sieg demjenigen Teile zuerkannt, welcher die meisten Gefangenen in seiner Burg bewacht. Heimwärts ziehen die Scharen, um auszuruhen von dem anstrengenden Kampfspiel. Es gelten für dasselbe in Berlin folgende Regeln:

1) Das Spiel wird in der Regel in einem Wald auf einem vorher bestimmten Raume vorgenommen.

2) Die Zahl der Spieler kann mehrere Hundert betragen, welche in 2 gleiche Parteien geteilt werden, deren einer Teil die Ritter, die anderen die Bürger sind. (Mitglieder der Vorturnerschaft werden gesondert gestellt und dann wird abgeteilt.)

3) Knaben unter 12 Jahren sind von dem Spiele zur Nachtzeit ausgeschlossen.

4) Jeder Teil wird nach vorher getroffenem Abkommen von einem Anführer und dessen Unteranführern befehligt.

5) Die Ritter tragen ein Abzeichen, das nicht entfernt werden darf.

6) Ritter- und Bürger-Führer wählen nach eigenem Ermessen innerhalb des Spielraumes und zwar vor dem Kampf eine Burg, die nicht verlegt werden darf. — Kleidungsstücke werden gemeinsam vorher abgelegt und erst nach beendigtem Spiele wieder ausgegeben.

7) Jede Burg ist einem Burghauptmann unterstellt: dieser ist mit Ausübung aller durch die Spielregeln erlaubten Rechte ausgestattet. Ihm liegt es ob, die Zahl der Gefangenen jederzeit angeben zu können und die ankommenden Gefangenen mit den üblichen 3 Schlägen zu empfangen.

8) Zur Deckung der Gefangenen werden auf je 100 Spieler 6 Mann in die Burg gelegt.

9) Rückt der Feind mit fünffacher Anzahl der Burgbesatzung in die feindliche Burg, so sind die Gefangenen frei.

10) In vorkommenden streitigen Fällen darf kein Gefangener ohne Zustimmung des Burghauptmannes die Burg verlassen.

11) Bei Beendigung des Spieles hat der Teil gesiegt, der die meisten Gefangenen in seiner Burg hat.

12) Schlagen und Stoßen während des Kampfes, ebenso das auf der Erde entlang Schleifen beim Transport der Gefangenen, sowie andere Roheiten dürfen nicht stattfinden. (Vergl. hierzu noch die Regeln für die von S. 304 an beschriebenen Kriegsspiele.)

Und welcher Errungenschaften erfreuen sich die jugendlichen Kämpfer? Die Erinnerung an jene große Zeit, wo auf demselben Stückchen Erde die ersten Turner im Kampfspiele die Tüchtigkeit zum ersten Kampf erwarben, des Bewußtseins, im jugendlichen Gemeinwesen — vereinigt durch körperliche und geistige Gewandtheit, nicht geschieden nach Alter und Schulwissen — die ganze persönliche Tüchtigkeit nach freier Lustanstrengung im kindlichen Spiel entfaltet zu haben, gehoben von dem Ideal, dereinst auf dem Felde der Ehre, im Dienste des Vaterlandes, in jugendlicher Begeisterung mit Ernst auszuführen, was soeben schuldloses kindliches Spiel gewesen! — Einzelne Pädagogen unseres modernen Zeitalters lehnen sich gegen dieses Kriegsspiel zur Nachtzeit, diesen Echoklang aus der alten Jahnschen Zeit, auf, allerlei pädagogische und hygieinische Bedenken werden erhoben; wir aber bleiben bei unserem Spiel; die Autoritäten, welche uns hierbei zur Seite stehen, sind unser Gewissen und die Eltern der teilnehmenden Schüler. So sehr wir auch der zarten und humanen Richtung unseres heutigen Erziehungswesens zugethan sind, so halten wir doch in diesem Fall an der alten Zeit fest und verfolgen die Grundsätze einer naturgemäßen, straffen und abhärtenden Erziehung, wobei wir mit Sorgfalt darauf achten, daß die Abhärtung nicht bis zur Verachtung der feinen Sitte getrieben werde."

O. Winterspiele.

Der menschliche Körper läßt sich gegen Hitze und Kälte bis zu einem hohen Grad abhärten. Ich setze dies als ausgemacht voraus. Der Nutzen einer solchen Abhärtung liegt deutlich genug vor Augen, und es ist zu verwundern, daß im ganzen so wenig Rücksicht darauf genommen wird. „Was soll man mit einem Knaben anfangen, der, wenn es heiß ist, schmelzen will und bei jedem Froste zittert und bebt?" So spricht schon eine Griechin, Theano, zu ihrer Freundin Eubula, über weichliche Kinderzucht. In die Erziehung gehört weder Barometer noch Thermometer, und, streng genommen, schlechterdings keine Klage über das Wetter, über Kälte oder Hitze; beide erträgt man am besten, wenn man ihren Grad nicht kennt, und die Jugend fragt weder nach dieser noch nach jener, wenn sie früh dazu gewöhnt wird. Dies läßt sich auf keine angenehmere Art bewirken, als durch Spiele; das damit verbundene Vergnügen macht die Jugend der unangenehmen Eindrücke, der Kälte und Rauhigkeit des Klimas

vergessen und mit einer Jahreszeit vertrauter, die durch ihre überaus reine, kalte Luft für die Gesundheit von so augenscheinlich guten Folgen ist, daß derjenige wahres Bedauern verdient, welchen Geschäfte oder Vorurteil und Weichlichkeit ins Zimmer sperren. — Gesunde Kinder sollten im Winter ohne Ausnahme täglich wenigstens einmal eine Zeitlang hinaus ins Freie, um sich bei allerlei Spielen abzuhärten, flinker, gesunder und stärker zu machen. Hier sind einige Winterbelustigungen.

Schneespiele.

Warum sollte es der Jugend kein Vergnügen sein, Schneemänner zu machen, so wie der Wandsbecker Bote, oder hohe Säulen von Schnee zu errichten und sie mit einer Treppe zu versehen, um hinaufsteigen zu können? Fanden doch die Großen viel Freude an dem Eispalaste zu Petersburg, warum nicht die Kleinen an allerlei Figuren, die sich bei eintretendem Tauwetter aus Schnee bilden lassen? Diese Spielereien sind nützlich für ihren Körper, nicht nur durch Abhärtung, sondern auch durch Anwendung der körperlichen Kräfte; denn es verlangt Anstrengung, aus kleinen Schneebällen durch Fortrollen im Schnee große zu machen und einen auf den anderen zu türmen, um eine Säule oder einen Schneemann mit Rumpf, Beinen, Kopf und Armen daraus zu bilden; leicht aber ist es danach, ihn noch mit Mund, Nase, Augen, Bart, Hut, Pfeife und Knittel zu versehen.

Einst war es die Freude des französischen Adels, ein Fort von Schnee zu bauen und es mit Schneebällen zu beschießen. So kommandierte 1546, wie uns de Thou erzählt, der damalige Dauphin die Belagerungsarmee eines solchen Forts, welches auf der anderen Seite Franz von Bourbon, Herzog von Enghien, verteidigte.

Warum könnte nicht eine zahlreiche Jugendgesellschaft eine Festung von Schnee errichten, und sich in Verteidiger und Belagerer teilen? Schneebälle vertreten die Stelle der Kanonen- und Bombenkugeln; man liefe Sturm und eroberte, oder würde zurückgeschlagen &c. Machte ja auch Napoleon I. seine ersten Kriegsstudien bei dem Schneeballwerfen. — Ich habe nur eins dabei zu erinnern. Wenn sich der Schnee bei diesem Spiele nicht gut ballen läßt, so ist es unausführbar; hat er aber diese Eigenschaft zu sehr, so ist ein kernhaft geworfener Schneeball für das Gesicht gefährlich; man muß also ausmachen, nicht scharf zu werfen, oder die Spieler müssen Helme oder Masken von Pappendeckel haben. - Daß übrigens ein Knabe nicht nach

einem schwächeren oder wehrlosen werfen darf, das sollte ihm nicht erst gesagt werden müssen.

Höchst angenehm ist für die Jugend das Schlittenfahren überhaupt, aber ganz besonders von einer Anhöhe herab. Über dies letztere will ich hier einige Bemerkungen machen. Der Abhang darf durchaus nicht zu steil sein, und es ist hinlänglich, wenn die schiefe Fläche in einem Winkel von 10° über die Horizontalfläche hinläuft; 15° sind schon zum Überfluß steil. Wollte man steilere Bahnen wählen, so würde die Bewegung zu gewaltsam und zu gefährlich, sobald der Schnee glatt gefroren ist; selbst eine Bahn von 10° Neigung ist nicht mehr zu gebrauchen, wenn der Schnee durch Fahren und Sonnenblicke zu Eis geworden ist. Die Bahn muß schon vor dem ersten Froste von allen Steinen gereinigt werden, und sie ist je länger, je besser.

Ein gewöhnlicher Schlitten (Fig. 31 A) ist hierzu hinreichend. Kufen von Pflaumenbaumholz sind die besten, weil

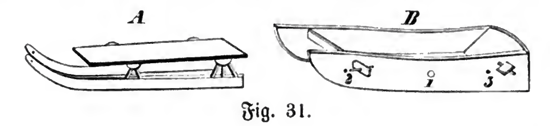


Fig. 31.

sie wegen ihrer Härte sehr gut gleiten. Der Schlitten B ist aus starken Brettern zusammengesetzt. Seine Kufen müssen ebenfalls von festem Holze sein. Auf diesen „Quarkquetschen“ oder „Käseschlitten“, „Käsehitschen“, hat der Fahrende einen so festen Sitz in der Vertiefung, daß hier gar kein Anhalten nötig ist; bei dem ersten Schlitten aber sitzt er frei auf dem Sitzbrett, welches auf den beiden Böcken befestigt ist. Um hier fest zu sitzen, faßt er beide Enden des hinteren Bockes und schließt die Beine vorn an die Hörner der Kufen. Der Geübte hat das erste nicht nötig, sondern sitzt ganz frei. Das Lenken des Schlittens geschieht am sichersten mit den Füßen. Ist er im Lauf, und geht er zu weit links, so darf man nur mit dem Absatze des rechten Fußes den Boden ein wenig streifen, so dreht er sich sogleich rechts; denn es ist natürlich, daß er sich hinten links hinüberschwenkt, wenn man ihm vorn auf der rechten Seite einen festen Punkt giebt, um den er sich dreht.

Die sehr schnelle Bewegung, sowie vorzüglich das Gefühl der Herrschaft über den Schlitten, macht jungen Leuten diese Übung bekanntlich

höchst anziehend, und durch das stete Bergansteigen nach dem Herunterfahren erhält der Körper eine heilsame Bewegung. Der Augsburger Bürger Veit Conrad Schwarz beschreibt auch seine Wintervergnügungen und sagt unter anderem: „Magst rädlen (d. i. den Schlitten mit Gewalt im Kreise herumschleudern) mit mir, muest mich ober nit abwerfen.“ Die beigefügten Bilder zeigen auch das Gleiten auf dem Eis und das Schneeballwerfen.

Noch weit mehr Vergnügen gewährt die Schlittenfahrt, wenn man sie in ein *Ringelrennen verwandelt und dies mit Preisen verbindet. Man hänge zu dem Ende einen Ring auf die gehörige Art an einen Stab, den man von außen her bis fast über die Bahn richtet, oder man nehme ganz die Einrichtung von dem Ringelrennen, oben S. 217. Ich würde dazu eine Stelle wählen, wohin der Schlitten von selbst nicht ginge, sondern wohin er gelenkt werden müßte. Auf ähnliche Art kann man auch das Hauen nach einem Türkenkopfe damit verbinden. Statt des Kopfes dient ein hölzerner Zylinder, der auf einer 7 cm hohen beweglichen Unterlage ruht, die durch den Hieb weggeschlagen wird, so daß jener Zylinder stehen bleibt.

Eisspiele.

Das Schlittern (Schleifen, Schusseln, Schindern) auf der Eisdecke gewährt unserer Jugend außerordentlich viel Vergnügen. Stehend oder kauernd, von einzelnen, auch von mehreren hintereinander bei gegenseitiger Fassung wird es ausgeführt, und je länger und glatter die Bahn, desto lieber ist es den Schlitternden. Für das besondere Verhalten dabei hat die Jugend oft besondere Bezeichnungen im Gebrauch, so schleift man in Meißen „überelb'sch“, wenn der rechte Fuß vorangleitet.

Viel höher steht das Vergnügen des Schlittschuhlaufens an einem schönen heiteren Wintertag im zahlreichen Kreise junger Leute, und wie bedauernswert sind die Knaben und Jünglinge, welche sich durch Furchtsamkeit oder Weichlichkeit davon abhalten lassen!

Auch der Schlittschuh hat seine Entwickelungsgeschichte, die er namentlich in den letzten Jahren im Eilschritt durchmachen mußte. Er zeigte dabei das entschiedene Bestreben, ein würdiger Repräsentant des eisernen Zeitalters zu werden und alles lederne und hölzerne Beiwerk, das ihm aus der guten alten Zeit noch anhaftete, abzustreifen. Den meisten Freunden des Eissports ist ohne Zweifel die Revolution bekannt, welche der aus Amerika eingeführte Halifax auf dem Gebiete des Schlittschuhanschnallens hervorrief. Er verdrängte nur allzubald die alten mit Lederriemen versehenen Sorten, und sein Triumphzug über die Eisflächen der Alten Welt

gab das Singnal zu weiteren Verbesserungen. Man fand alsbald, daß auch der Halifax noch seine Mängel habe, daß namentlich sein Klemmsystem, bei welchem 3 Schrauben geöffnet und wieder angezogen werden müssen, viel zu kompliziert sei. Diesen Übelstand beseitigte nun vollends der neue verbesserte und in den meisten Ländern patentierte „Hebelschlittschuh“. Derselbe hat nur eine einzige Schraube, welche sowohl die beiden Sohlenklammern als auch den Absatzgreifer verbindet. Das Richten dieses Schlittschuhes erfordert daher nur einige Sekunden Zeit. (Vergl. die Abbildung in der „Gartenlaube“ v. J. 1883, No. 48.)

Besonders leidenschaftliche und gute Schlittschuhläufer giebt es in den Niederlanden. Die Friesländer sind besonders berühmt. Sie sind während des Winters durch die Gegend dazu veranlaßt. Die zahlreichen gefrorenen Kanäle bilden dann die Straßen, so daß jene Leute in der kalten Jahreszeit mehr schlittschuhlaufen als gehen. Schon kleine Kinder, die eben erst ordentlich gehen können, bekommen bereits Schlittschuhe angeschnallt, und zehnjährige Knaben sind schon Meister im Fahren. Die Erwachsenen halten Wettläufe auf den Schlittschuhen, sowohl Burschen wie Mädchen, und wählen weite Strecken dazu. — Den Engländern reichte sogar der Winter für diese herrliche Belustigung nicht aus; sie nahmen längst den Sommer dazu und sannen zunächst auf ein Mittel, eine dem Eis entsprechende Masse zu den jetzt vervollkommneten, bereits früher vom Amerikaner Garcia erfundenen und im Ballet des Meyerbeerschen Propheten auf den Brettern schon längst angewendeten Rollschuhen zu schaffen, nachdem bereits Nordamerika damit vorausgegangen war. Die Masse war alsbald gefunden, und die Erfindung bewährte sich nicht nur zunächst in verschiedenen Badeorten und in London, sondern verbreitete sich auch mit einer wahren Hast in Frankreich und in Deutschland und hat nun bereits ihren Lauf um die ganze Erde gemacht. Statt der Bretter erblickt man aber im „Skating-Rink“, in der „Warmeisbahn“, (wie es die „Berliner Wespen“ nannten) eine Bahn aus „Patent-Eis“. einer Mischung von Portland-Cement, Marmorstaub und verschiedenen chemischen Substanzen, welche eine glatte, feste und zugleich elastische Fläche, z. B. in Berlin eine von $1500_{,5}$ □m, darstellt. Die Engländer begnügten sich aber auch damit nicht. Sie sorgen jetzt, selbst im Juli und August, für wirkliche Eisflächen, über die man mit den gewöhnlichen Schlittschuhen hinlaufen kann. (S. die „Gartenlaube“ von 1876, S. 610.) „Der Fußboden in den diesem neuesten Raffinement gewidmeten Räumen, z. B. in Chelsea, ist dicht mit einem Schlängelwerke dünner Metallröhren bedeckt in denen beständig Salzwasser zirkuliert, welches mittelst der Verdunstung schwefeliger Säure bis auf 7° unter dem Gefrierpunkt abgekühlt wird. Die intensiv kalte, nicht selbst gefrierbare Flüssigkeit des Röhrensystems bringt die darübergegossene dünne Wasserschicht sehr schnell zum Gefrieren und bewahrt das Eis bei der größten Sommerhitze vor dem Abschmelzen, während der bedeckte und angemessen dekorierte Raum angenehm abgekühlt wird. Die im Skating-Rink zum Laufen bestimmten Schlittschuhe sind nach dem Systeme Plimpton gearbeitet und bestehen aus 21 Teilen. Die eigentliche Bewegung wird durch 4 Räder von Buchsbaumholz und durch eine höchst sinnreich eingerichtete elastische Gummifeder ermöglicht, welche dem leisesten Drucke nachgiebt und jede beliebige Wendung vorwärts, rückwärts und seitwärts gestattet. Welcher Fortschritt von den Tierschienbeinknochen, deren die englischen Knaben im 13. Jahrh.

zur Fortbewegung auf dem Eise sich bedienten, bis zu diesen Rollschuhen aus Holz, Gummi und Stahl! Wie der ehemalige Leibarzt des Prinzen Albert von England, Sir William Hull, versichert, soll es kein besseres Mittel gegen Bleichsucht, Herzklopfen und Nervenleiden aller Art geben, als die Bewegung im Skating-Rink. Heute wieder lese ich: „Die Skating-Rinks sind, namentlich in den elysäischen Feldern von Paris, die Lieblinge des Tages, möchte man sagen.“ Ihre Verherrlichung in den französischen Blättern ist eine überschwängliche. Ein Berichterstatter der „Revue des Sports“ sagt von einem Fest im Skating-Rink des Luxembourg, daß er davon ganz bezaubert gewesen sei. Der Rink ist dort von einem Garten umgeben, welcher für den Sommer den Saal frisch erhält.“

* Mit dem Eislaufe lassen sich manche Spiele verbinden. Beide werden dadurch weit interessanter; denn jeder erhält durch sie einen ganz anderen Zweck, und diese bekommen einen ganz neuen Anstrich, teils weil die dazu erforderliche Hauptbewegung des Laufens mit den Flügeln Merkurs geschieht, teils weil die Beschaffenheit des Bodens ungewöhnlich ist. Es ist darauf schon bei einzelnen Spielbeschreibungen wiederholt aufmerksam gemacht. So beim Kugelwerfen und Mail. Sie sind auf einer sehr großen Eisfläche vortreffliche Eisspiele. Mit mäßigen Schlägen rollen die Kugeln fast unabsehbar weit, weil die Reibung auf der spiegelglatten Fläche nur klein ist. Jünglinge werden sie mit Vergnügen spielen.

* Ebenso zeigt sich der Kreisel gegen die Schläge des Spielers weit empfindlicher; er kreiset ungewöhnlich gut und geht leicht, wohin man ihn haben will.

Die Gräfin Alberade gründete der Sage nach (wie Bechstein erzählt) im bayerischen Banzgau das Benediktinerstift Banz, als ihr Knäblein am gefrorenen Maine den Kreisel trieb und dabei ertrunken war.

* Das oben S. 301 beschriebene Jagdspiel ist für geübte Schlittschuhläufer seinem Hauptinhalte nach vollkommen ausführbar; nur fällt das Verstecken weg, und das Berühren muß mit einer etwas langen Rute geschehen, damit keiner zu nah auf den anderen treffe.

* Das Reiftreiben ist auf dem Eise vollkommen brauchbar und macht den Knaben sehr viel Vergnügen.

Ich komme zu einer Hauptübung, die sich von guten Schlittschuhläufern mit vielem Anstand und mit Schönheit ausführen läßt; ich meine Karruselübungen. Ordentliche Karruselübungen zu Pferde sind für junge Leute nur selten wegen ihrer Kostbarkeit. Karruselspiele, wobei man statt lebendiger Pferde hölzerne gebraucht, die auf einer Drehscheibe herumgedreht

werden, sind ebenfalls viel zu umständlich, zu kostbar und nicht ganz zweckmäßig, weil sich der Reiter gegen die Bewegung nur leidend verhält; aber am leichtesten und zweckmäßigsten lassen sich einige dieser Übungen auf den Schlittschuhen ausführen, und zwar ganz besonders das Ringelrennen und das Schlagen nach dem Mohrenkopf. Die Vorrichtungen sind äußerst leicht gemacht; ich habe oben bei dem Schlittenfahren schon davon gesprochen. Bei der Führung des Stiches oder Hiebes auf beiden Füßen hinzugleiten, müßte nur Anfängern erlaubt werden. — Alle diese mit dem Schlittschuhlaufen vereinigten Spiele haben nicht nur den Vorteil für die Jugend, der ihnen schon allein eigentümlich ist, sondern sie werden durch jene Kombination noch gehaltvoller, wie das jeder leicht von selbst einsieht.

* Der Karruselschlitten. Eine Drehscheibe, auf die ich soeben hindeutete, ist zu umständlich; aber sie läßt sich durch einen Eisschlitten ersetzen, der um einen Punkt im Kreise herumbewegt wird. Den festen Mittelpunkt erhält man durch einen Pfahl, welchen man durch eine Öffnung des Eises in den Grund schlägt, und der durch das Einfrieren noch fester wird. An diesen Pfahl wird in der Höhe von etwa 1 m eine 5—7 m lange Stange, oder besser ein ebenso langes Seil gebunden, doch so, daß es sich mit der Bindung leicht um den Pfahl herumbewegen läßt. An das äußerste Ende desselben kommt der Schlitten. Am brauchbarsten ist hierzu der Fig. 31 B angegebene. Die Kufen gleiten aber besser, wenn sie mit ziemlich schmalem Eisen unterlegt sind; doch ist das eben nicht notwendig. Man kann das Ende der Stange entweder in die Mitte des Schlittens bei 1 einzapfen und ihr durch zwei Stricke, welche durch die Löcher 2 und 3 gezogen und an der Stange vollkommen festgebunden werden, Strebebänder geben; oder allenfalls auch nur die letzteren gebrauchen; ein Seil macht noch weniger Umstände. Ist alles so vorbereitet, so setzt sich eine Person in den Schlitten, eine andere aber fängt an, ihn dadurch in Bewegung zu setzen, daß sie die Stange im Kreise herumschiebt. Ist er erst einmal im Gang, so wird das Schieben, vermöge der Fliehkraft, immer leichter, und der Schiebende kann sich weit näher an den Mittelpunkt stellen. Daß sich dieses Spiel auch mit dem Ringstechen verbinden läßt, ist leicht einzusehen.

* Der Eisschlitten. Hierzu ist jeder Schlitten, dessen Kufen mit schmalem Eisen belegt sind, brauchbar, am besten

einer, welcher auf den Kufen einen hohen Bock trägt, auf welchen man sich rittlings setzen kann, während die Füße auf den Kufen stehen. Der Fahrende hilft sich selbst fort, denn er hat zu dem Ende zwei Stäbe in den Händen, die unten mit Stacheln versehen sind, sog. Eispickel. Indem er diese auf die Eisfläche niederstößt und die Arme heftig auf beiden Seiten gleichzeitig nach hinten hinausbewegt, gleitet der Schlitten vorwärts mit Geschwindigkeit fort.

Für die Brust, sowie für die Arm- und Brustmuskeln ist diese Übung vortrefflich. Der Raum verbietet es, noch mehrere Spiele der Art auszuheben und sie für den Winter zu empfehlen; jeder wird sie leicht selbst aufzufinden wissen. Nur eins sei noch besonders genannt.

Das Korktreiben. („Eistreiben", „Happel".)

Ein Spiel auf dem Eis, ähnlich dem Fußballspiel auf dem Land. 10—40 Schlittschuhläufer können sich beteiligen. Es sind 2 Parteien; jeder sucht das Mal der Gegner dadurch zu erobern, daß ein Gegenstand, am besten ein Kork von 6—8 cm Durchmesser oder ein Faßspund, mit Stöcken in das feindliche Mal geschlagen wird. Die Stöcke sind 1 m lang, können sogleich vom Ufergebüsch aus, aber recht tief unten abgeschnitten werden, so daß dieses Ende etwas gebogen ist. Mit diesem gebogenen Ende trifft man den Kork viel leichter, als mit dem geraden. Hakenstöcke dagegen sind zu gefährlich. Die Male können bis 120 m weit voneinander entfernt und etwa 12 m lang sein. Sie sind so zu legen, daß keine Partei gegen den Wind zu treiben braucht. Zu Beginne des Spieles treibt einer der Führer den Kork langsam der auf ihn zukommenden anderen Partei entgegen; von seiner Partei begleiten ihn einige, andere bleiben etwas, die übrigen zur Deckung des Males zurück. Kurz bevor die Feinde ihn erreichen, giebt er dem Kork einen kräftigen Schlag, daß er weithin fliegt, der anderen Partei zu. Aber schon hat den Kork einer dieser Partei getroffen, er fliegt zurück, und nun giebt's ein Schlagen nach dem hin- und herfliegenden Kork, ein Laufen hin und her, das die beständige Anspannung aller Kraft und Aufmerksamkeit erfordert. Daß jeder beim Schlagen vorsichtig sein, im Gedränge überhaupt mehr schieben als schlagen und sich vor heftigem Zusammenlaufen mit den Gegnern hüten muß, versteht sich von selbst. In der Nähe der Male wird der Kampf besonders heiß, jedes Fehlschlagen ist jetzt doppelt

gefährlich, und die Malwächter haben wohl aufzupassen, daß der Kork nicht zwischen den Malzeichen hindurchkommt, haben ihn zurückzuschlagen oder wenigstens abzulenken, so daß er vorbei fliegt. Im letzteren Falle wird der Kork wieder zurückgetrieben, das Mal aber nicht etwa dadurch gewonnen, daß er von hintenher zwischen den Malzeichen hindurchgeschlagen wird. Das Zurückholen vor das Mal, sowie das Wiederholen, wenn der Kork weit seitwärts flog, liegt im Interesse beider Parteien. Seitengrenzen sind daher überflüssig. Treibt eine Partei den Kork zwischen den feindlichen Malzeichen hindurch, so hat sie ein Spiel gewonnen. Den Kork treibt im nächsten Spiele zuerst die besiegte Partei. Die Male werden bei jedem Spiele gewechselt. (Nach Kohlrausch und Marten.)

Das Kugelschießen.

(Plattdeutsch: Ihsboßeln, d. i. Eisboßeln, auch Klotscheten, d. i. Kloßschießen.)

In den nördlichen Marschgegenden Deutschlands, an den Ufern der Nord- und Ostsee, hat unsere Nation ein Kampfspiel, welches im Winter, wenn Gräben und Moräste fest gefroren sind, von jung und alt, häufig selbst von ganzen Ortschaften und um die Wette gespielt, auch durch fröhliche Trinkgelage gefeiert wird. Es verbreitet dort frisches Leben unter den Menschen, weckt den Unternehmungsgeist und macht die Stärke des Armes und der Hand schätzbar.

Es setzt eine ziemlich ebene und trockene (am besten gefrorene und kahle) Fläche voraus und verlangt an Zubehör nichts, als Kugeln von hartem Holz, 10—50 Neulot schwer, faustgroß, von der Gegenpartei vorher geprüft, gewöhnlich braun poliert, kreuzweise durchlöchert und mit Blei ausgegossen. Die Spielenden bilden zwei Parteien und stellen Mann gegen Mann. Man setzt den Anfang und das Ende der Wurfbahn fest, und es kommt nur darauf an, welche Partei ihre Kugel mit den wenigsten Abwürfen zum Ziele bringt, das oft $^1/_4$—$^3/_4$ Meilen entfernt ist. Dabei wird dann auch von jeder Partei eine lange Strohdecke mitgeschleppt, auf welche der Werfer beim Wurfe barfuß und bis auf die Hose ausgekleidet anläuft, um sichereren Stand zu haben, als auf dem gefrorenen Schnee. An der Abwurfsstelle wird die Decke etwas erhöht, und hier stellen sich die „Möter" auf, 2 Männer, die den Klotscheter vor dem Fallen beim Abwerfen zu bewahren haben. Wir werden jedoch beim Kugelspiele jene Decke entbehrlich finden. Die besten friesischen

Klotscheter werfen aber auch ihre, gewöhnlich schweren Kugeln 70—80 Schritt fort; wir werden uns mit geringeren Weiten begnügen können.

Es können auf beiden Seiten mehrere werfen, so daß sich auf dieser A, B, C ꝛc., auf jener a, b, c ꝛc. ablösen, so daß A gegen a, B gegen b, C gegen c ꝛc. wirft. Diejenigen, welche nicht am Wurfe sind, gehen vorsorglich als Bahnweiser voraus, zeigen dem Werfer die beste, also eine solche Stelle an, wo die Kugel bei dem Niederfallen noch weiterrollt, und geben vorsichtig acht auf die fallende Kugel, daß ja niemand getroffen werde. Den erwählten Ort für das Niederfallen der Kugel bezeichnen sie durch eine aufgestellte Stange, oder sie stellen sich auf den betr. Punkt und rufen: „Schet her! Liek up mi an!" d. h. „Schieße her, leg auf mich an!" Da, wo die Kugel zu rollen aufhört, wird zunächst ein Rock hingelegt, sodann die Strohmatte herbeigeschleppt, und der nächste Werfer dieser Partei hat von diesem Punkt aus abzuwerfen. Die Richtung einer gut geworfenen Kugel gleicht einer allmählich aufsteigenden, mäßig gekrümmten Linie. Zu hoch Werfen kürzt die Weite, auf die es allein ankommt. Man hat drei besondere Spiel- oder vielmehr Werfarten bei diesem Spiel, denn man wirft unter und über der Hand und mit einem Schwung. Hat man ausgemacht, daß man vom Ende der Bahn wieder zum Anfange zurückwerfen will, so bekommt die Partei, die ihre Kugel am weitesten brachte, noch einen Vorteil, der in folgendem besteht. Gesetzt, a habe mit dem 20sten Wurfe 40 Schritt über das Ziel hinaus, bis nach Y, geworfen, A aber nur bis X, so daß ihm etwa noch 20, 30 Schritt bis zum Ziele fehlen, so tritt bei dem Zurückwerfen a, oder sein Nachfolger b, nicht auf Y, sondern auf X, und A, oder dessen Nachfolger B, auf Y, mithin kommt das, was a mehr warf, dem B zum Schaden, und so umgekehrt.

„Flüchten", d. i. werfen nur 2 Personen gegeneinander, so steckt man das Ziel minder weit.

In Ditmarschen ist das Spiel sehr gewöhnlich, und eine Dorfschaft sucht nicht wenig Ruhm darin, wenn sie der anderen im Ihsboßeln den Rang abläuft. Man sieht Knaben aus dem Dorfe A mit denen aus B im Handgemenge, weil A den Sieg in jenem Spiele nicht über B erhalten hatte, und dann hört man wohl: „Syn Jü uck Kirls, jü könnt ja ihsboßeln, als ehn döde Hehn!" — Auch für die gebildete Jugend ist dieses Spiel unter Einschränkung und nötiger Vorsicht empfehlenswert; denn sie, die ihren Körper durch „sitzende" Arbeit zu schwächen zu

viel Anlaß hat, bedarf der Bewegung weit mehr, als jene rüstigen Landleute: für sie ist Wetteifer in körperlicher Thätigkeit sehr zweckmäßig und vielleicht in vieler Rücksicht noch heilsamer, als in geistiger. Eine richtig und scharf werfende Faust ist mehr wert, als eine geladene Pistole, denn diese fehlt gemeiniglich, wann wir sie brauchen; jene ist immer unser treuer Gefährte. Überhaupt kann dies Spiel zur Gesundheit, zur Stärkung und Ausbildung des Körpers sein Teil beitragen; noch mehr, wenn man es oft zum Gesetze macht, auch die linke Hand zum Werfen zu gebrauchen. Die Schwere der Kugel richte sich nach der Kraft des Knaben oder des Jünglings. Daß man nicht in den Wurf treten dürfe, versteht sich von selbst. Wie wahr ist es, was ein trefflicher Mann sagt: „Zur Behauptung der allgemeinen Gerechtsame des menschlichen Geschlechts ist es höchst wichtig, daß viel Mut, Kraft und Leben unter den Menschen sei und sie erhalte!“ Die besten Klotscheter werden noch lange nach ihrem Tode rühmend genannt. Z. B. Ortgies Harms in Jeverland und Woge in Butjadingen.

Auch die friesischen Frauen stellen manchmal ein Klotscheten an. Bekommt eine Bauersfrau Lust dazu, so schickt sie einer anderen eine Kugel mit rotseidenem Band als Herausforderung. Von einem regelrechten Verfahren und einem kunstgerechten Wurf ist jedoch dann nicht die Rede.

Claus Harms bemerkt in seiner Lebensbeschreibung zu diesem Spiel: „Indessen fand Ringreiten, Rolandreiten (s. die betr. Spiele), Eisboßeln nicht etwa alle Monate statt, sondern alle Jahre Winters einmal; letzteres konnte wohl 2—3mal geschehen. Der Leser wird dazu sagen: „Du bist wohl immer dabei gewesen?“ „Ja, das bin ich, mag selten dabei gefehlt haben!“, welch letztere Worte sich auf seine Knabenzeit beziehen.

Das Eisschießen.

Im Vordergrunde der „Bajuvarischen Winterspiele“ steht das schon oben S. 172 erwähnte Eisschießen.

Die Waffe des Eisschützen ist der Eisstock. Der Stock gleicht einem Siegelstocke mit großer Fläche und sehr kurzem Griff. Es ist ein Holzteller von 20—50 cm Durchmesser, mit einem Eisenreif umgeben, mit glatter, durch Wichsen noch glatter gemachten Bodenfläche, dessen obere Seite sich gegen die Mitte zu mehr oder weniger, je nach Ortsgebrauch erhebt. Aus der Mitte ragt ein Handgriff, Zapf genannt, hervor, der ebenfalls an dem einen Orte lang und gerade, an dem anderen kürzer und ein wenig gekrümmt verlangt wird, so daß sich seine Form mit der des oberen Abschnitts einer gestielten Birne vergleichen läßt. (Siehe die Abbildung S. 358.)

Eiche und Ahorn liefern das beste Holz zu den Eisstöcken. Jeder Schütze besitzt seine eigene Waffe, manche sogar deren

mehrere, schwere und leichte, flache und am Rand etwas aufgebogene Stöcke zum Werfen und zum Schießen, Stöcke für harten und für weichen Boden. Spielplatz ist entweder die Eisfläche eines Sees oder Teiches oder eine gewalzte Schneefläche oder endlich die Straße des Dorfes. So dient in München die Eisfläche der Isar oder des Starnberger Sees als Spielbahn, im Salzburgischen mehr die Dorfstraßen. „Das Spiel wird eben in Dorf und Stadt mit Leidenschaft gespielt, und richtige Eisschützen lassen sich durch kein Wetter, durch keinen Weg, durch „gar nix a nit“ von diesem Wintersport abhalten. Schon die Schulbuben haben ihre Eisstöcke und verkürzen sich den Weg zu wie von der Schule mit Eisschießen. Hoch und nieder nimmt an dieser gesunden Übung teil, und wie in Tirol der Ortspfarrer selten beim Scheibenschießen fehlt, so sieht man in Bayern, Salzburg und Tirol die Geistlichen als Matadoren auf der Eisbahn arbeiten.“

Die anwesenden Schützen teilen sich, etwa durch Kartenziehen oder wie es sonst beim Kegelspiel üblich ist, in zwei

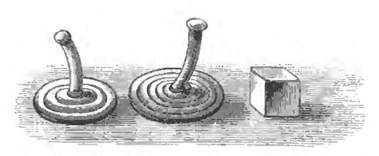


Fig 31 a.

Parteien, oft treten die Burschen eines Orts oder Gaues gegen die eines anderen Bezirks im Wettkampf auf. Jede wählt ihren Führer, oder als die beiden Führer treten die beiden auf, welche beim Probeschießen auf das in einer Entfernung von einigen 30 Schritt vom Standmal, „dem Stehmatz“, hingestellte Ziel, einem Holzwürfel (siehe die Abbildung) oder einer Kugel, welche Taube, Katze, oder Hasl u. s. w. genannt wird, am nächsten gekommen sind. Der Wurf geschieht im Bogen von unten herauf, wie eine Kegelkugel geschoben wird, so jedoch, daß der Eisstock auf der breiten Fläche gleitet, nicht aufkantet und am wenigsten aufzapft. Der beste von beiden Führern bekommt den Namen Engmoar (Eng-Maier), der zweite Weitmoar. Jeder Moar hat beim Spiel ums Prae (d. h. den Einsatz) zwei Schüsse, den ersten und den letzten. Er bestimmt diejenigen aus seiner Mannschaft, welcher werfen soll, wenn seine Partei an der Reihe ist. Jede Partei schiebt aber so lange, bis sie im Vorteil ist, dann kommt die andere daran,

bis alle Stöcke einer Partei verschossen sind. Gewonnen hat die, welche zuletzt einen ihrer Stöcke am Hasl hat. Ein solcher Gang heißt eine „Kehr". Nach einer bestimmten Zahl von Kehren, oft nur zwei, ist das Spiel entschieden. Das ausgemachte Beste gehört der Partei, welche zuerst zwei Kehren macht. — Auch wird mit den Eisstöcken mitunter nur um die Wette in die Weite geworfen. Ein 10 kg schwerer Stock fliegt gegen 20 m, ein 1½ kg schwerer über 50 m weit. Dies heißt dann „Scharf- oder Gradschießen". — Vergl. die „Studie aus dem Volksleben": Das „Pinzgauer Praeschießen", von Richard von Strele (Salzburg) auf S. 125 der „Mitteilungen des Deutschen und Österreichischen Alpenvereins" Nr. 11. Jahrgang 1892.

II. Spiele zur Erregung des darstellenden Witzes.

Die Spiele dieser Art nehmen im Buche nur einen sehr kleinen Raum ein, im wirklichen Leben der Jugend und der Erwachsenen einen um so größeren; sie verschönern unser Dasein von der Wiege bis zum Grab, bilden eine ununterbrochene Kette von den ersten tändelnden Versuchen des Kindes bis zu den Hochgipfeln der ernsten Kunst. Was ist für sie das Bezeichnende; wodurch unterscheiden sie sich von der I. Gattung der Spiele, neben welcher sie als II. geordnet sind? Guts-Muths faßte ihren Begriff zu eng, deshalb fehlte bei ihm völlig der Ausblick auf eine Menge erheiternder Thätigkeiten, die wir doch unbedenklich als Spiele zu allen ernsten Thätigkeiten in Gegensatz stellen. Er sagt: „Die Phantasie bringt die ehemals gehabten sinnlichen Vorstellungen wieder zurück und stellt sie entweder einzeln dar, oder verbindet sie mit schöpferischer Kraft bald regelmäßig, bald unregelmäßig nach ungebundener Willkür. So wird sie gleichsam der Hofmaler der Seele. Der Witz steht gewöhnlich neben ihr, mischt die Farben und besorgt vorzüglich das Kolorit. Alle Spiele dieser Ordnung setzen beide in Aktion, bald jene, bald diese mehr." Ganz recht, aber wenn die Phantasie aufgenommene Bilder reproduziert, so muß der Geist sie doch zuvor aufmerksam beobachtend aufgenommen und in dem Speicher des Gedächtnisses niedergelegt haben. Insofern scheiden sich die Spiele der Phantasie und des Witzes von denen der Beobachtung und Aufmerksamkeit nicht völlig; auch das Mehr oder Minder der körperlichen Bewegung ist nicht eigentlich ein bestimmendes Merkmal für die Klassifikation der Spiele, wenn auch wohl für ihre äußerliche Behandlung. Wesentlich erscheint ein anderer Umstand. Bei allen zuvor beschriebenen Spielen lebt der Spieler in der Thätigkeit, die er eben ausübt, er zeigt die Stimmung, in der er sich befindet, zeigt seine Geschicklichkeit, Kraft, Gewandtheit,

seinen Mut, kurz, er giebt und spielt sich selbst aus. Aber ist es nicht Spiel, wenn er eine angenommene Rolle spielt? Ganz gewiß! Das Mädchen, welches seine Puppe pflegt, spielt nicht mit sich selbst, es stellt die Mutter vor; der Knabe, welcher Soldaten spielt, weiß sehr wohl, daß er es noch nicht ist, er stellt nur dar. Die kleinen Musikanten, welche beim Jahrmarkte vor den Thüren auf dem Stiefelknechte geigen, auf dem Kochlöffel blasen, sind sich über ihr Nichtmusikantentum klar, ebenso die „heiligen drei Könige“ über ihre kindische Weisheit und ihr Nichtkönigtum. Vorstellungen, Abbilder ernsthaften Thuns sind in allen Spielen, das beweisen häufig schon ihre Namen. Wenn die „Goldene Brücke“ (S. o. S. 322!) gebaut wird, so erinnern sich die Kinder gewiß auch an eine wirkliche Brücke: aber sie glauben nicht, daß sie eine solche baueten; anders wäre es, wenn sie die Hantierungen der Zimmerleute, welche sie bei einem wirklichen Brückenbaue wahrgenommen hätten, nachahmend zur Anschauung brächten. Dann wären sie überzeugt, daß sie eine angenommene Rolle spielten, und ihr Spiel würde hierher gehören. Oft, aber nicht notwendig, tragen solche Spiele einen parodistischen Charakter. Eins der verbreitetsten Spiele, in welchem diese Eigentümlichkeit sich am deutlichsten ausspricht, ist das „Schulehalten“. Wer hat im Lande der allgemeinen Schulpflicht nicht selbst schon „Schule“ gespielt? Als Bewegungsspiel oder als Ruhespiel? Beides kann es gewesen sein: wenn, wie es nicht selten der Fall ist, die Rute oder das Lineal zur lebhaften Wirksamkeit gekommen ist, so wird in der Schule wohl mehr Unruhe geherrscht, als Schulwitz und Schülerwitz sich getummelt haben; beim Gottesdienstspiele des kleinen Goethe ging's sittsamer, feierlicher, ruhiger zu. Mit der allmählichen Zunahme des Reichtums an Vorstellungsbildern, an Witz, worunter hier die Fähigkeit, jene Bilder in zusammenhängenden Reihen zu ordnen, verstanden werden darf, dehnt sich der Kreis der Darstellungen ins ungemessene aus; auf den Brettern, welche die Welt bedeuten, umfaßt die Darstellung alle Gebiete des menschlichen Treibens, ja der Schauspieler spielt sogar die Rollen der Götter, zur Belustigung, Erbauung, Erhebung, Erschütterung der Zuschauer, und oft nur bloß dafür, während es ihm selbst bitterer Ernst ist, oft aber auch, wie auf dem Liebhabertheater oder wie beim Festzug im Kostüm und bei Maskeraden, beinahe oder ganz ausschließlich zur eigenen Lust.

Bei einer Art von Spielen, welche mit dem gesamten Leben aller Völker, mit den einfachsten und den höchsten Äußerungen des Geistes so innig verknüpft sind, kann der erzieherische Wert nicht in Zweifel gezogen werden. Sie lassen sich mißbrauchen, und dies geschieht oft. Aber aus ihrem Wesen heraus ist auch sogleich ein sicheres allgemeines Kennzeichen abzuleiten, nach welchem die einzelnen Fälle zu ermessen sind. Es soll niemand eine Rolle übernehmen, die ihm nicht innerlich verständlich gemacht werden kann; alle Rätsel der Stimmung und Handlung, die er aufgiebt, muß er selbst zu lösen imstande sein. Bei dem einzigen Spiel, welches GutsMuths selbst unter unserer Überschrift gebracht hat, dem „Handwerkerspiel", bemerkt er: „Basedow hat es belehrend gemacht, indem er es so einrichtete, daß den Kleinen durchaus technologische Kenntnisse mitgeteilt wurden. Hier, wo die Rede nur vom Spielen, nicht vom spielenden Unterricht ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen." Ganz recht, in das Spiel gehört kein Verstandesunterricht als solcher, und wir fügen hinzu: Ebensowenig ein Gefühlsunterricht! Der Zweck und die Aufgabe des Spielens verbieten ebenso sehr jede Unwahrheit und Heuchelei der seelischen Empfindung, als er der Verbreitung der Gelehrsamkeit und der wissenschaftlichen Wahrheiten nicht dienstbar gemacht sein will. Von den anderen hierhergehörigen Spielen, die sich bei GutsMuths finden, gilt das nämliche. Sie werden hier zusammengestellt, während sie bisher an verschiedenen Stellen seines Buches untergebracht waren, um die einzelnen Anfangspunkte genauer nachzuweisen, von denen die Spiele der Darstellung sich entwickeln. Sie erfordern sämtlich nicht gar zu viel Aufwand von Einbildungskraft und Darstellungsgeschick und nicht mehr äußeren Zubehör an Gerät, Kleidung und Schmuck, als Kindern gemeiniglich zu Gebote zu stehen pflegt.

Das Handwerksspiel.

(Bei Basedow und Campe: „Die stummen Arbeiter.")

Für Knaben und Mädchen zur Abwechselung ein ganz angenehmes und lustiges Spiel! Von den beiden Parteien der Gesellschaft bleibt die eine auf dem Platz, die andere geht seitwärts, um ungesehen das zu verabreden, was man vorstellen will. Dies ist allemal ein Handwerk oder irgend eine Beschäftigung im bürgerlichen Leben, die sich durch stumme Handlung des

Körpers nachahmen läßt. Es ist daher gut, wenn in jeder Partei eine Person ist, welche die Aufsicht über die Vorstellung übernimmt. Ist der Plan verabredet, so gehen die kleinen Schauspieler wieder zu den anderen, die unterdessen einen Herbergsvater (eine Herbergsmutter) gewählt haben, und der Meister unter jenen spricht: „Seid schön gegrüßt!“ — Herbergsvater: „Habt schönen Dank! Was ist euer Begehr?“ — „Wir bitten um ein Nachtlager!“ — „Wer seid ihr?“ — „Reisende Handwerker!“ — „Was ist euer Handwerk?“ — „Ihr sollt's erraten!“ und beginnen die Darstellung einer solchen Beschäftigung. Da kommt z. B. der Meister zu einem vornehmen Herrn, macht tiefe Bücklinge, nimmt ihm das Maß, kommt zu Haus, schneidet das Zeug zum Kleide zu und verteilt es unter die umhersitzenden Gesellen. Diese nähen, und, ehe man sich's versieht, ist's Kleid fertig. Der Meister zieht sich an, trägt's fort, schneidet wieder Bücklinge, erhält Bezahlung und geht fort. Diese Darstellung ist sehr kenntlich, aber es giebt sehr viele, die weit schwerer zu erraten sind, z. B. die Wachsbleicherei, die Spiegelfabrikation, das Laternenputzen und dergleichen.

Jeder ist bei diesem Spiele mit einem Plumpsacke versehen. Die Spieler stellen ihre Arbeit nur einmal vor, und nun fragen sie die ganze Partei: „Was war's?“ — Diese kann zweimal raten. Errät sie es, so werden die Handwerker mit den Plumpsäcken fortgetrieben und müssen eine neue Vorstellung geben; errät sie es aber nicht, so wird sie selbst von den Schauspielenden mit den Worten: „Wir sind Schneider (Schuster 2c.), marsch hinaus mit euch!“ aus dem Hause geschlagen; jene nehmen ihren Platz ein, und sie selbst ist nun an der Reihe, etwas darzustellen. Die Handwerker sprechen wohl auch:

„Es kommen drei fremde Gesellen ins Land,
mit ihrem Handwerk gar wohl bekannt.
In Australien und Afrika,
Asien und Amerika,
China und Sibirien,
Lappland und Italien
haben sie sich umgesehen
und gar manches lernen verstehn.
Nun kommen sie her aus der Ferne
und zeigen ihre Kunst gar gerne.
Wer aus den Mienen und Thaten
sie zuerst kann erraten,
der wird zum Meister ernannt.“

was allerdings eine geringe Abänderung des obigen Spieles erfordert. Wer das Handwerk errät, tritt vor und spricht:

„Ihr Herren, die Kunst eurer Hand
wird hier das Schneiderhandwerk genannt!“

Oder jene sprechen:

„Wir kommen aus dem Mohrenland,
die Sonne hat uns schwarz gebrannt,
wir sind die echten Mohren
und haben schwarze Ohren“,

worauf sich obiges Zwiegespräch fortsetzt.

Der Bildhauer.

Die Gesellschaft befindet sich draußen im Freien. Einer ist Bildhauer, die anderen sind seine Bildsäulen; hier am Gebüsche steht ein Mars, dort am Baum ein Jupiter, ein Herkules, ein zielender Jäger u. s. w. in mannigfaltigen Stellungen und Gruppen unbeweglich, wie es Bildsäulen zukommt. Er, der Meister, geht gravitätisch auf und ab, den Schlägel (Plumpsack) in der Hand, um an dieser oder jener Bildsäule zu bessern, wenn ein Fehler, d. i. hier ein Gezisch, verbissenes Gelächter, eine Bewegung oder eine falsche Stellung, bemerkt wird, und die Besserung besteht in einem mehr oder minder fühlbaren Hieb, je nachdem die Bildsäule aus festerem oder weicherem Stoffe geformt ist. Endlich ruft der Meister, des Verbesserns müde: „Der Bildhauer ist fort!“, und plötzlich werden die Statuen lebendig, springen von ihren Plätzen, hüpfen, tanzen, springen, lärmen, singen nach Herzenslust durcheinander. Der Bildhauer sieht das einige Zeit mit an und ruft dann unverhofft: „Der Bildhauer ist da!“ Nun fliegen alle wieder an ihre vorigen Plätze in eben die Stellungen. Der letzte, welcher am spätesten an seinem Platz anlangt, giebt ein Pfand oder fühlt, wenn man keine Pfänder sammeln will, den Schlägel des Meisters. Hierauf geht dieser wieder aufs Verbessern aus, wie oben, auch rückt er die Personen wieder in die Stellungen, welche sie haben sollen. Allein seine Rolle ist auch nicht ohne Gefahr; er muß jedesmal einen als den letzten angeben und bestrafen; kann er dies aus Unachtsamkeit nicht, oder bestraft er, nach dem Zeugnisse der übrigen, einen Unschuldigen, so muß er selbst ein Pfand geben und ist abgesetzt, oder wird, wenn man nicht um Pfänder spielt, von den Statuen insgesamt mit

Taschentüchern bis zu einem etwas entlegenen, vorher bestimmten Freiplatze verfolgt und verliert seine Meisterschaft.

Das Spiel ist lustig, unschuldig und gewährt so viel Bewegung, als jeder wünscht, weil sie ganz von jedem abhängt. Es erfordert schnelle Wahrnehmung und kann die Kinder, wenn es oft gespielt wird, einigermaßen zur hurtigeren Vollführung gegebener Befehle gewöhnen. Zu den Spielen des darstellenden Witzes gehört es deshalb, weil der Bildhauer und die Statuen darauf bedacht sein müssen, die Figur, welche sie vorstellen, auch wirklich in Auffassung und Haltung leidlich wiederzugeben. Wer einen Herkules vorstellen soll, darf sich nicht wie eine Sphinx oder ein Löwe hinstellen.

Der König ist nicht zu Haus.

Einer ist König, die anderen sitzen ganz ernsthaft und arbeiten, was sie wollen: Schreiben, zeichnen, lesen, nähen, stricken u. s. w. Auf einmal ruft seine Majestät: „Der König ist nicht zu Haus!" Da verändert sich plötzlich die ganze Szene, man singt und tanzt, lärmt, man giebt sich, wie man will. Aber plötzlich und unvermerkt ruft jener wieder: „Der König ist wieder zu Haus!", und im Nu muß sich jeder an seinen Platz begeben. Der letzte erhält einen Plumpsackschlag. Der König entscheidet es, wer seinen Platz zuletzt erreichte. Irrt er sich hierin, so wird er selbst geplumpsackt und ist abgesetzt, aber der unschuldig Angeklagte wird König. Wer nach dem Ausrufe des Königs noch einen lauten Ton von sich giebt, z. B. laut lacht, erhält auch einen Schlag. Der König muß durchaus jedesmal einen als den *letzten* angeben, oder er wird geplumpsackt, wenn er es nicht kann.

Dieses Spieles Entstehen ist dem Könige Friedrich II. von Dänemark zugeschrieben. Es war ihm oft unangenehm, seine Hofleute in steifer Hofregel um sich her versammelt zu sehen. Dann rief er wie oben: „Der König ist nicht zu Haus!", und alles überließ sich seiner natürlichen Munterkeit, bis er des Lärmens satt war und durch die anderen Worte alle wieder in die Schranken der Ehrfurcht zurückrief. Das Spiel ist unschuldig und gut, es gewährt Fröhlichkeit, einige Bewegung und fordert pünktliche Aufmerksamkeit. Für die kleinere Jugend ist es sehr belustigend, zumal wenn man eben, wie geschehen, statt der Pfänder den Plumpsack wählt und den letzten vom Könige damit verfolgen läßt. Das Spiel selbst ist ein viel älteres Gesellschafts-, Jul- und Faschingsspiel mit gewechselten Rollen und Verkleidungen.

Die schwäbischen Musikanten.

A. singt: „Ich bin ein Musikante und komm' aus Schwabenland." Die anderen antworten mit derselben Melodie:

„Du bist ein Musikante und kommst aus Schwabenland.“ — A.: „Ich kann schön spielen!“ — „Du kannst schön spielen!“ — A.: „Auf meiner Geige!“ — „Auf deiner Geige!“ — A., indem er den l. Arm als Geige, den r. als Bogen benutzt: „Simmsimmserlimm, simmsimmserlimm, simmsimmserlimm, simm simm.“ Die anderen ahmen dann auch dies nach. — Hierauf werden von A. andere Instrumente gewählt, und von den anderen werden ebenfalls in derselben Weise der Ton des Instrumentes (der Flöte, der Trompete, der Posaune, des Basses u. s. w.) und die Bewegungen des Musikers nachgeahmt. Nachdem ein neues Instrument verklungen ist, werden die Töne der übrigen in unmittelbarer Aufeinanderfolge nochmals von allen wiederholt. Den Schluß der Aufführung bilde etwa die Pauke, wobei, um die betr. Thätigkeit des Musikers nachzuahmen, ein Gespiele dem anderen, dem Nachbar, auf eine Schulter klopft.

Stille Musik.

Jeder Spielgenosse wählt sich ein musikalisches Instrument und ahmt die Bewegungen nach, ohne einen Laut hören zu lassen. Der eine geigt, der andere flötet, der dritte posaunt ꝛc. Einer ist Kapellmeister, muß aber dessen Rolle in geschickter und spaßhafter Weise zu spielen verstehen. Sobald er den Taktierstock hebt, beginnen alle zugleich und bearbeiten ihre Instrumente in ernstester Weise so lange, bis er den Stock sinken läßt, und nun erst kann dem Lachen Raum gegeben werden.

Die stummen Spieler (Pantomime).

Die Gespielschaft wählt, etwa nach Anhang I, einen zum Anführer des Spieles. Dieser befindet sich im Kreise der übrigen und fragt links und rechts bald diesen, bald jenen mancherlei, z. B.: Wie haben Sie diese Nacht geschlafen? Was frühstücken Sie heute? Auf welche Art reisen Sie am liebsten? Welche Jahreszeit ist Ihnen die angenehmste? Warum sind Sie so gegen den Winter eingenommen? u. s. w. Niemand darf anders als durch Mienen antworten; wer's versieht und etwa einen Laut von sich giebt, muß ein Pfand geben oder bekommt den Plumpsack. — Für junge Leute ist dieses Spiel bei seiner Einfachheit ungemein lustig und unterhaltend. Die Fragen geschehen schnell aufeinander, und man fragt gewöhn-

lich so, daß weder ja noch nein zur Antwort hinreicht. Die Gefragten sind daher genötigt, schnell auf Gebärden zu denken. Betrifft dieser Ausdruck oder diese Darstellung nur einen körperlichen Gegenstand oder eine körperliche Bewegung, so wird es für Phantasie und Witz gewöhnlich nicht sehr schwer, durch Gebärden zu sprechen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen, oder gleichsam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen ins Gebiet der Empfindungen und Affekte, so wächst die Schwierigkeit schon etwas, führen sie aber gar ins Reich der Ideen, so geraten Witz und Phantasie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager muß hierauf sowie auf die Fähigkeit seiner Gesellschaft Rücksicht nehmen; es ist daher besser, seine Stelle nicht durchs Los, sondern durch freie Wahl zu besetzen und die fähigste Person dazu zu nehmen. — Ähnlich ist folgendes Spiel.

Die Mimik.

Man wähle nach Anhang I einen Aufführer oder Richter des Spieles. Dieser läßt aus einem Spiele Karten, wovon jedes Blatt die Benennung einer Leidenschaft oder Gemütsbewegung trägt, indem man eines der Wörter: Freude, Furcht, Sehnsucht, Zorn, Neid, Andacht, Scham, Erstaunen, Mißtrauen u. s. w. darauf geschrieben hat, von jeder Person ungesehen ein Blatt ziehen. Ist die Ziehung durch den ganzen Halbkreis der Gesellschaft geschehen, so ist nun der, welcher zuerst zog, verbunden, die auf seinem Blatte bemerkte Leidenschaft oder Gemütsbewegung durch Gebärden darzustellen, wobei man sich indes vor unschönen Verzerrungen des Gesichtes, vor dem „Fratzenschneiden“ zu hüten hat. Errät die Gesellschaft jene Leidenschaft, so folgt der Nachbar in eben dem Geschäfte nach; errät sie aber die Gesellschaft nicht, so giebt er ein Pfand und muß so lange ein neues Blatt ziehen und darstellen, bis ihm bei einem die richtige Darstellung glückt. Dann entläßt ihn der Spielrichter, nachdem er so viel Pfänder als verfehlte Karten von ihm erhalten hat, und geht zum Nachbar.

So ist die Form des Spieles in den Libationen angegeben; mir scheint sie auf folgende Art einer Verbesserung fähig. Jeder, der soeben im Begriff ist, ein Blatt mimisch darzustellen, zeigt seine Karte dem Spielrichter, welcher dann nach der Vorstellung schnell von Person zu Person geht und sich heimlich

von jeder sagen läßt, was sie unter den Gebärden verborgen glaube. Findet er, daß die meisten Personen die Vorstellung verstanden, so geben alle die ein Pfand, welche sie nicht verstanden; konnten aber die meisten sie nicht einsehen, so giebt der Mimiker ein Pfand und muß, wie oben, andere Blätter ziehen. Hierdurch ist jeder, der nicht gern Pfänder giebt, genötigt, genau zu beobachten, um jene Mimik mit Hilfe seiner Phantasie und seines Witzes zu enträtseln. Werden die Stimmen im Gegenteile nicht einzeln gesammelt, so können alle Unachtsamen von einem einzigen Aufmerksamen gedeckt werden.

Übung jener Seelenkräfte, sowie besonders der Beurteilungskraft in richtiger Erkennung und Schätzung effektvollen Ausdrucks auf den verschiedensten Menschengesichtern machen es nützlich und für Menschenkenntnis nicht ganz gleichgültig.

Sprichwörter.

Der Zweck dieses Spieles ist sinnliche Darstellung eines Sprichwortes durch theatralische Handlung, welche entweder in bloßem Mienenspiel (Pantomime) besteht oder mit wirklichen Gesprächen verbunden ist. Beiderlei Art der Darstellung ist vorteilhaft, und die Schwierigkeiten mögen bei beiden etwa gleich groß sein. Eine Person verläßt das Zimmer, um sich dazu vorzubereiten. Sie wählt sich ein Sprichwort und verabredet umständlich die Art der Darstellung. Jedem wird zu diesem Ende seine bestimmte Rolle gegeben, jedem sein Mienenspiel oder der Gegenstand, über welchen geredet werden soll, und die Hauptwendung der Gespräche zugeteilt. Man wählt im nötigen Falle zu den Rollen eine leichte Veränderung der Kleidung und versucht, wenn man noch nicht sehr geübt ist, vorläufig das Spiel. Hierauf geht man zu der übrigen Gesellschaft zurück und führt das Verabredete aus. Die Zuschauer dürfen nichts dazwischen reden, und kein Spieler darf fremdartige Sachen dazwischen bringen. Ist man fertig, so müssen die Zuschauer das Sprichwort aus der Thätigkeit erraten, und dann kommen diese ans Spiel. Man hat Sammlungen von dramatisierten Sprichwörtern. Zur Unterhaltung können sie gut sein, aber wenn man sich daran hält, um danach zu spielen, so vereitelt man dadurch den besten Teil des Spieles; die Jugend muß die Darstellung selbst erfinden und nicht nachbeten. Gut ist es aber, wenn ein erwachsener Jugendfreund dabei zurate gezogen wird.

Um die Sache anschaulicher zu machen, wähle ich ein Beispiel aus dem Kinderalmanach oder der Familie von Bernheim, an welchem man die Bearbeitung und Darstellung eines solchen Sprichwortes sehen kann.

Es währte nicht lange, so kamen Jettchen, Luise und Gustav wieder herein und setzten sich mit Handarbeit an einen Tisch. Bald darauf erschien auch Lotte, welche einen Rock der Amtmännin angezogen und oben dicht unter den Armen befestigt hatte. Sie ging auf die beiden Mädchen zu, um sie zu umarmen; aber ebenso schnell ging sie wieder zurück. Wie? sagte sie, was sehe ich? Sie tragen noch solche lange Taillen an Ihren Kleidern? Pfui, schämen Sie sich! Die trägt ja kein Mensch mehr. Nein, sehen Sie mich an, ich habe mir dies Kleid erst machen lassen; so muß man's tragen. Eine lange Taille — pfui!

Jettchen. Finden Sie es denn hübscher, gar keine Taille zu haben?

Lotte. Ich finde alles hübsch, nur nicht eine lange Taille. Eine Taille im Kleid ist das Ekelhafteste von der Welt!

Luise. Ich muß gestehen, ich finde es nicht so; ich glaube, daß die Schönheit des Körpers darin besteht, daß die Taille das gehörige Ebenmaß —

Lotte. Ach was, Schönheit, Ebenmaß! — Schönheit ist, eine recht kurze, kurze Taille und einen recht langen, langen Rock haben. Alle Welt trägt jetzt eine kurze Taille, und eine Taille, die nicht recht kurz ist, ist häßlich.

Luise. Aber, ich bitte Sie, diese Kleidung ist doch gar nicht natürlich, denn —

Lotte. Natürlich? Natur ist dummes Zeug; eine Taille wie die Ihrige unausstehlich, und eine kurze Taille Mode.

Jettchen. Ich finde, daß Sie recht haben; ich will mir gleich auch solch' ein Kleid machen lassen. (Geht, um einen Rock von ihrer Mutter ebenso anzuziehen.)

Luise. Je nun, wenn sich alle so tragen, kann ich nicht die einzige sein, die sich anders kleidet. (Sie zieht sich auch so an.)

Jetzt trat auch Ferdinand als Mitspieler mit einer Lorgnette vor dem Auge in die Stube. Guten Tag, Bruder, sagte er zu Gustav; ich hab' dich lange nicht gesehen. Wie geht's?

Gustav. Mir recht gut. Aber ich glaube fast, du hast

Schaden am Auge genommen, weil du das Glas immer vorhältst? Kannst du mich denn nicht sehen?

Ferdinand. O ja, recht gut! Meinen Augen fehlt nichts, ich kann in die Nähe und in die Ferne sehen.

Gustav. Aber doch wohl durch das Glas genauer?

Ferd. Nein, gerade umgekehrt; ich kann mit bloßen Augen besser sehen.

Gustav. Warum trägst du es denn? So wirf doch das dumme Ding weg?

Ferd. Bewahre! Lieber wollt' ich einen Finger missen! Ein jeder trägt jetzt ein solches Ding, und ich sollte keines tragen?

Gustav. Wenn es dir nichts nützt, wie du sagst?

Ferd. Nein, das thut es nicht; es ist mir vielmehr beschwerlich. Aber deswegen misse ich es doch um keinen Preis.

Gustav. Aber ich bitte dich. —

Ferd. Sieh nur, alle Welt sieht jetzt durch ein solches Glas; was würde man sagen, wenn ich's nicht thäte? Man glaubte wirklich, ich verstünde mich auf den Ton nicht. Ich rate dir sehr, dich nicht öffentlich ohne das Glas sehen zu lassen, man würde dich auslachen.

Gustav. Ja, wenn du das glaubst, so will ich lieber auch einen Gucker nehmen. Wenn ich nur gleich einen hätte!

Ferd. Hier habe ich zum Glücke noch einen bei mir. Nimm ihn.

Gustav nahm ihn, und nun tanzten die drei Mädchen mit ihren langen Röcken und die beiden Knaben mit ihren Guckern, bis sie von den übrigen mit großem Gelächter zur Thüre hinausgejagt wurden. — Sie kommen dann wieder herein und fragen: Was war's?" Am Ende kommt's heraus, nämlich: „Ein Narr macht viele Narren."

Offenbar gehört dieses Spiel zu den besten Gesellschaftsspielen. Es ist fähig, eine Gesellschaft ungemein zu unterhalten, aufzuheitern und häufig in allgemeines Lachen zu versetzen; es läßt sogar sehr oft einige Bewegung zu. Da die dramatische Darstellung eines Sprichwortes sehr mannigfaltig bewerkstelligt werden kann, so bietet sich der Jugend ein weites Feld dar, Phantasie, Witz und Erfindungskraft, spielend zu bilden, die verschiedenen Arten, welche von diesem und jenem vorgeschlagen werden, zu beurteilen, die beste zu wählen und in der Anlage und Ausführung des Spieles ihren Geschmack teils auf die Probe zu stellen, teils ihn durch Hilfe erwachsener Freunde zu verbessern. Die Ausführung selbst giebt Anlaß zu einem sehr schätzbaren unbefangenen Betragen im Handeln und Reden.

Da sich nicht jedes Sprichwort zu dramatischer Darstellung eignet, so will ich zum Schlusse noch eine kleine Sammlung hersetzen:

Viele Köche verderben den Brei.

Am vielen Lachen erkennt man den Narren.

Wer den Schaden hat, darf für den Spott nicht sorgen.

Man sucht keinen hinterm Strauch, man habe denn selbst dahinter gesteckt.

Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.

Wie die Alten sungen, so zwitschern auch die Jungen.

Jedem Narren gefällt seine Kappe.

Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.

Gleiche Brüder, gleiche Kappen.

Gleich und gleich gesellt sich gern.

Der Horcher an der Wand hört seine eigene Schand'.

Gelegenheit macht Diebe.

Hochmut kommt vor dem Fall.

Wer Pech angreift, besudelt sich.

Wer lang hat, läßt lang hängen.

Wer A sagt, muß auch B sagen.

Ein voller Bauch studiert nicht gern.

Was lange währt, wird gut.

Eine Hand wäscht die andere.

Undank ist der Welt Lohn.

Kurze Haare sind bald gebürstet.

Allzuviel ist ungesund.

Borgen macht Sorgen.

Kleider machen Leute.

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.

Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.

Durch Schaden wird man klug.

Ehrlich währt am längsten.

Ein Narr kann mehr fragen, als zehn Kluge beantworten.

Ein Vogel in der Hand ist besser, als zehn auf dem Dach.

Eine Schwalbe macht keinen Sommer.

Es ist nicht alles Gold, was glänzt.

Es ist nichts so böse, es ist zu etwas gut.

Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Vorgethan und nachbedacht hat manchen in groß' Leid gebracht.

Traue, schaue, wem?

Schattenbilder.

Viele andere Sprichwörter eignen sich vortrefflich dazu, pantomimisch hinter einem Vorhang (einem großen, senkrecht hängenden ausgebreiteten Laken 2c.) dargestellt zu werden. Nur muß der Raum der Darstellung erleuchtet sein, während der Raum der Zuschauer finster bleibt, weil sonst die Schattenbilder nicht scharf genug hervortreten würden. Auch muß das Licht so gestellt werden, daß der Schatten der vor ihm befindlichen darstellenden Personen auf den Vorhang fällt. Errät die zuschauende Partei das dargestellte Sprichwort — es braucht übrigens nicht allemal ein solches zu sein, auch Textesworte aus Büchern 2c. eignen sich dazu —, so wird sie die darstellende. Solche Sprichwörter sind:

Eine Hand wäscht die andere.

Junge Spieler, alte Bettler.

Auf einen groben Klotz gehört ein grober Keil.

Wer seine Schuh' kann selber flicken, der darf sie nicht zum Schuster schicken.

Der Horcher an der Wand hört seine eigene Schand'.

Wer nicht vorwärts kommt, kommt rückwärts.

Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.

Man muß das Eisen schmieden, so lange es heiß ist.

Fischefangen und Vogelstellen verdarb schon manchen Junggesellen.

Was man nicht im Kopfe hat, muß man in den Beinen haben.

Wer den Kern essen will, muß die Nuß knacken.

Am vielen Lachen erkennt man den Narren.

Trink und iß, des Armen nicht vergiß.

Wie die Alten sungen, so zwitschern die Jungen.

Wer nicht hören will, muß fühlen.

Ein Mann, ein Wort.

Zweite Klasse.

Ruhespiele.

Arist.: Eth.

Ἀναπαύσει γὰρ ἔοικεν ἡ παιδιά, ἀδυνατοῦντες δὲ συνεχῶς πονεῖν ἀναπαύσεως δέονται. οὐ δὴ τέλος ἡ ἀνάπαυσις, γίνεται γὰρ ἕνεκα τῆς ἐνεργείας.

Das ist:

Das Spiel ist der Ruhe ähnlich, wer nicht ununterbrochen arbeiten kann, bedarf ihrer; Ruhe ist daher nicht Zweck, sondern Mittel, wirksam zu sein.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung, der sinnlichen Beurteilung und Aufmerksamkeit.

Die meisten dieser Spiele sind zunächst gesellschaftliche. Da bei ihnen entweder ein Material des Spieles nicht gebraucht wird oder wenigstens nicht in betracht kommt, so wird hierdurch die Beschäftigung der Sinne auf andere Gegenstände geleitet. Bei vielen der hierher gehörigen Spiele findet daher weniger ein Abmessen und Beurteilen der Größen, Bewegungen und Verhältnisse &c. der Spielkörper, vielmehr, da die Personen gleichsam das Spielmaterial selbst ausmachen, ein Beobachten der Personen und Handlungen, der Veränderungen in den Gesichtszügen und Bewegungen statt. Dann aber gehören auch Spiele mit allerhand einfachen Spielzeugen hierher, und bei diesen zeigt sich dann mehr die Findigkeit und Handgeschicklichkeit des einzelnen Spielers, während etwaige Genossen sich nur an seiner Verlegenheit weiden, oder die Leichtigkeit seiner Auffassung bewundern.

A. Rate-Spiele.

Rate, wer hat dich geschlagen?

(„Wer war's?" „Die warme Hand"; „la maine chaude" in Frankreich; „hotcockles" in England; „Handslag" in Holland; bei Fischart: „Wer hat dich geschlagen, ist mir leid für den Schaden, ich rechne meine Unschuld"; in Schweden und Dänemark: „Balderone", „Balderune"*) vom niederdeutschen „Ballern", „Schlagen", „Ausklopfen", was im „Ausland" 1888, S. 1031 nicht gekannt ist. Vergl. diesen Aufsatz über die nordischen Julstuben.)

Der Aufseher sitzt auf einem Stuhl, seine jungen Gesellschafter stehen um ihn her. Man lost, und die dadurch gefundene

---

*) Man singt zur Balderune:

„Balder, Rune und sein Weib,
Die stritten sich zum Zeitvertreib
In großem Streit auf Tune,
Da schlug Balder Rune.
Neun Schläge woll'n wir geben,
Dann uns von hinnen heben."

Dabei dürfen 5 verbotene Worte nicht gesprochen werden.

Person neigt sich mit dem Gesichte nieder auf den Schoß und in die Hände des Sitzenden, so daß ihre Augen dadurch verschlossen sind. Die kleine Blindekuh legt eine von ihren Händen gutwillig auf den Rücken und giebt dadurch jedem Umstehenden das Recht, einen Schlag darauf zu geben. Gewöhnlich verabreicht man ein „Pätscherli", d. i. man schlägt mit der bloßen Hand und hebt sie schnell in die Höhe, was natürlich alle Umstehenden gleichzeitig auch thun müssen. Im Augenblicke des Niederschlagens die schlagende Hand durchs Gefühl zu beobachten und sich gleich aufzurichten, ist bei der Blindekuh eins. Oft bemerkt sie dann noch die Bewegung dessen, der ihr den Schlag gab; ist dies nicht der Fall, so geht sie schnell umher und beobachtet die Gesichter, um daraus auf den Thäter zu schließen. — Endlich giebt sie einen als Thäter an. Trifft sie ihn wirklich, so muß dieser an ihre Stelle; im Gegenteile muß sie von Neuem die Hand herhalten und nach dem Schlage wieder einen als Thäter angeben. So geht das lustige Spiel fort, bis sie ihn wirklich trifft und dadurch frei wird. Gut Beobachtende lernen bald aus dem Eindrucke der Hand und der Veränderung im Gesichte mit Gewißheit schließen. Es darf nur ein Schlag auf einmal geführt werden, und nach jedem einzelnen Schlage hat die Blindekuh das Recht, den Thäter anzugeben; geschehen aber zufällig zwei Schläge, so kann sie auch zwei Personen als Thäter angeben, und sie wird frei, wenn sie auch nur einen davon trifft. Eben dies ist auch der Fall, wenn sie die schlagende Hand ergreift und festhält. —

Man sieht leicht ein, daß dergleichen Übungen für junge Leute nützlich sind; man kann nicht früh genug anfangen, Gesichtsveränderungen bemerken zu lernen. Das Spiel hat auch für die Umstehenden den Nutzen, feste Farbe halten, ich meine, ihre Gesichtszüge beherrschen zu lernen, und der Erzieher kann hier gewiß mehr nützliche Beobachtungen über diesen und jenen Charakter sammeln, als in den meisten ernsthaften Lehrstunden. Für sehr empfindliche Spielgenossen, die weder Schmerz noch Gelächter ertragen mögen, ist dies Spiel sehr heilsam. In den Kasernen schlagen die jungen Burschen nicht einmal mit den Händen, sondern mit den Schäften der Stiefel und nicht auf die Hand, sondern auf den Hintern, d. h. „Schinkenklopfen"; für unsere Zwecke ist dies aber nicht wohl schicklich; und überdem verliert das Spiel dadurch von seinem Gehalt, denn bekanntlich sitzt der Sinn des Gefühls nicht dort, sondern in der Hand; wird also nicht diese gebraucht, so fällt die Beurteilung durchs Gefühl weg.

Bei den Griechen war der Kollabismos dasselbe; denn das Kollabizein bestand darin, daß der Geblendete den erriet, welcher ihm einen Schlag gegeben hatte, oder vielleicht auch, daß er angab, mit welcher Hand es

geschehen sei. Auch auf altägyptischen Bildern ist das Spiel dargestellt. Und wieder auf einem gewirkten Teppiche von 1380—1400, wie Henne am Rhyn in der „Kulturgesch. d. deutschen Volkes“ nach Falke erzählt. Hier senkt ein Herr das Gesicht in den Schoß seiner Dame, ebenso auf einem Elfenbeinkästchen der Bibliothek zu Ravenna. (Siehe A. Schultz, „Das höfische Leben“. Leipzig, 1879, I. 424.)

Ich sitz' auf einem Tisch.

Die Kinder sitzen dicht nebeneinander. Ein erwähltes kommt rückwärts oder mit verbundenen Augen auf sie zu und setzt sich auf des einen Kindes Schoß. Das Kind, auf dessen Schoß das erwählte sitzt, hat mit verstellter Stimme einen Laut zu geben. Wird es erraten, löst es jenes ab; im anderen Falle wird das erwählte fortgeplumpsackt und darf noch zweimal wiederkehren. (S. auch Rochholz S. 435.)

Größere spielen das Spiel im Freien, indem der „Blinde Bock“ stehen muß; einer der Kameraden springt ihm auf den Rücken; wird er von ihm erkannt, so muß er ihn ablösen. Das heißt auch „*Eselreiten“.

Der blinde Prophet. („Nachbar, mit Gunst!“)

Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe. Der zweite spricht zum ersten, indem er dessen Augen mit den Händen leicht verhüllt: „Nachbar, mit Gunst!“ Unterdessen schleicht sich ein anderer vom Spielleiter heimlich bezeichneter heran und zupft den ersten sanft an der Nase, am Haar oder am Kinn ꝛc. Auf die Frage des ersten: „Wer neckt mich?“ muß jener einen Ton von sich geben, und dieser darnach erraten, von wem er geneckt worden ist. Gelingt es ihm, so ist er befreit und wird Letzter in der Reihe, während der neckende nun seine Stelle vertritt. Im anderen Falle schleicht ein anderer heran, neckt wieder ꝛc.

Die Tippnuß. („Tipps“; „Glücksgriff“.)

Jedes Kind setzt eine gleiche Anzahl Nüsse auf den Tisch, bunt durcheinander. Jetzt bückt sich das eine unter den Tisch, ein anderes bezeichnet eine Nuß als Tippnuß, und nun kann sich jenes wieder erheben und darf die Nüsse einzeln wegnehmen, bis es die Tippnuß berührt. Sobald dies geschieht, sprechen

die anderen schnell: „Tipps!“ Nun bückt sich ein anderes Kind; es wird abermals die Tippnuß ernannt 2c. Sobald die Nüsse „alle“ sind, muß von Neuem gesetzt werden. Aus den Blicken und dem Verhalten der Kinder ist in der Regel zu erkennen, welche Nuß wohl die Tippnuß sei, und das betr. Kind kann somit reiche Beute machen. —

Es ist hier die beste Gelegenheit, noch einige andere Ratespiele anzuführen, gleichviel, ob und welche Geistes- und Körperkräfte sie bethätigen.*)

a) * **Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich?** („Kusch den Kopf“; „Will der Schmied das Roß — die Eselin bei Fischart — beschlagen, wieviel Nägel muß er haben?“; „Hörnerspiel“ bei Amman; „morra“ bei den Italienern — in etwas veränderter Form; „Niggeli, Neggeli, Nägeli-Stock, wieviel Hörner hat der Bock?“)

Einer stellt sich gebückt auf, ist also Bock; ein anderer sitzt auf, ist Frosch; ein dritter ist Wächter oder Schiedsrichter. Der Reiter hält eine beliebige Anzahl Finger in die Höhe und fragt: „Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich?“ Errät der Bock die betr. Zahl der Finger, so wird er Frosch, jener aber Bock, im anderen Falle hat er weiter zu raten. — Oder es wird von 5 Kindern gespielt: eins kniet vor dem anderen, welches sitzt, und legt diesem den Kopf in den Schoß. Das sitzende Kind hebt einige Finger in die Höhe; errät das knieende die Anzahl nicht, so wird es von den anderen geplumpsackt. Bei K. Simrock lautet der Spruch:

„Knibes, Knabes, röstige Rabes,
Bockmann, wieviel Horn stohn op?“
„Eins! (Zwei 2c.)“
„Hättstu beßer gerode,
so wärste Künig worde.“

*) Der Verfasser GutsMuths sowohl, als auch der Herausgeber der 4. Aufl., Prof. F. W. Klumpp, erwähnen zwar diese Spiele nicht, und sie mögen wohl ihre guten, an sich nicht unverständlichen Gründe, sie zu verschweigen, gehabt haben; allein mehrere der letzteren sind ja uralt und doch ewig jung geblieben, andere wieder sind fast über die ganze Erde verbreitet und erwecken so viel Lust unter der Jugend, daß man sie fast täglich spielen sieht; es müssen also doch diese Spiele ihren großen Reiz für das Kindesgemüt haben. — Gewinnspiele sind sie an sich nicht, wenigstens nicht mehr und nicht weniger, als jedes andere Spiel — und deshalb kann ich mir es nicht versagen, wenigstens einige von ihnen aufzunehmen.

Auch hört man:

„Mingeldi, mingeldi, hopp, hurräh,
wieviel Finger sind in der Höh'?"

Bei dem Morraspiel (ital.: fare alla morra, al tocco; spanisch: juegas al amorra; franz.: à la mourre, nori-mori), das bereits in der antiken Welt und noch heute in Italien leidenschaftlich gespielt wird, ist es die Aufgabe der beiden Spieler, gleichzeitig und blitzschnell die geballte Faust oder beide zu öffnen und die Gesamtzahl der von den Gegnern ausgestreckten Finger zu erraten, um sie sofort laut rufend zu verkündigen. Während unseres Aufenthaltes in Rom — wird in der „Börsenzeitung" von 1871 erzählt — ergötzten wir uns häufig an dem Anblicke passionierter Spieler, um die sich gewöhnlich bald ein großer, mit Spannung teilnehmender Zuschauerkreis bildete, ähnlich wie um die Bocciaspieler, die oft in Ermangelung von Kugeln mit Marmor und Thonscherben aus antiken Ruinen spielten, und um die Schleuderer, welche die mit einer Schnur um das Handgelenk befestigte Scheibe mit großer Kraft und Geschicklichkeit in die Weite warfen. Das Morraspiel, welches die Römer „micatio oder digitis micare" (bei Cicero) nannten, führt uns treffend ein antikes Vasengemälde in der Pinakothek zu München vor, auf welchem 2 Liebesgötter, wohl Eros und Anteros, auf Felsenstücken einander gegenübersitzen. Jenes blitzschnelle gegenseitige Erraten der Anzahl der ausgestreckten Finger muß schon uralt sein, da wir es ebenfalls auf altägyptischen Bilder ganz in derselben Weise dargestellt sehen. Von einem Mann, dessen Redlichkeit über allen Zweifel erhaben war, sagten die alten Römer: „Dignus est quicum in tenebris mices!" (Cic. Off. III, 19, 77) „Mit ihm kann man im Dunkeln Morra spielen!"

b) * **Rompel, Tompel, Doria** wird in den Rheinlanden so gespielt: Die spielenden Kinder trommeln mit den Händen unter Absingung eines Liedchens auf dem Rücken des Geblendeten. Sobald ihr Sprüchlein zu Ende, tupft ihm eines von jenen mit der Spitze eines einzelnen Fingers auf den Rücken und fragt ihn: „Welcher Finger steht?" Nennt er den richtigen Finger: Daumen, Zeigefinger u. s. w., so muß das ertappte auf sich trommeln und rumpeln lassen.

c) **Brüderchen, wer klopft?** Inmitten des Kreises sitzen zwei der Gespielen Rücken an Rücken mit verbundenen Augen. Jetzt kommen die anderen der Reihe nach heran; jeder berührt den Kopf eines dasitzenden, und dieser fragt seinen Kameraden allemal: „Brüderchen, wer klopft?" Wird von ihm der klopfende erraten, so löst dieser ihn ab.

d) **Auf welchem Finger sitzt der Has'?** Das eine Kind nimmt eine Bohne in die Hand, schließt diese und fragt das andere: „Auf welchem Finger sitzt der Has'?" Es antwortet z. B.: „Unter dem Mittelfinger!" Jenes öffnet nun die Hand.

Hat dieses richtig geraten, so erhält es die Bohne; im anderen Falle zahlt es eine.

e) **Böhneln.** („Ein Schweinchen im Acker“ nach Schmitz' Eifler Sitten.) Einer hält Bohnen in der geschlossenen Hand. Der andere hat nach Art des vorigen Spieles wiederholt zu raten, bis er eine Anzahl gewonnen hat. Sodann werfen beide ihre Bohnen, also der eine die gewonnenen, der andere die in seiner Hand übrigen, von einem Ziel aus in ein entferntes Erdgrübchen, immer jeder je eine. Wer seine Bohnen ins Grübchen bringt, gewinnt die anderen. (Nach Rochholz.)

f) **Pflöckeln** („Stöckeln“, „Blättlen“; Plöchlinwerfen“ oder „Pfennig vom Blöchlin werfen“ bei Fischart). Auf ein Stückchen Holz oder auf einen Stein legt jeder Spielgenosse einen Knopf. Aus einer gewisser Entfernung wirft jeder darnach mit einem Pflöckchen, Steinchen rc. Wer das Ziel am besten erreicht hat, schlägt die Unterlage mit den Knöpfen um und steckt die mit aufwärts gerichtetem Öhr ein. Die übrigen nimmt der zweite, wirft sie in die Höhe und steckt nach ihrem Niederfallen auch die ein, deren Öhr nach oben gekehrt ist; dasselbe thut mit den übrigen der dritte rc. (S. Rochholz S. 427.)

Im 16. Jahrhundert verboten Züricher Sittenmandate das „Gerad- und Ungeradspiel, das Blattenschießen und Stöckeln“.

g) **Winklewang.** (In der Wetterau: „Binklebank, in welcher Hand?“) Ein (kleines) Kind nimmt hinter dem Röcken einen Gegenstand in die eine Hand, schließt darnach beide Hände zur Faust, streckt sie vor sich und legt die eine Faust über die andere, das andere Kind dabei fragend: „Winklewang, wo steht der Schrank, unten oder oben?“ — Zuweilen wird auch gefragt: „Gippe, geppe, Dreifuß, Gänse gehen barfuß, barfuß geh'n sie, keine Schuhe haben sie! Unten oder oben?“ Auch: „Tire, tire, titz, in welcher Hand sitzt's? Unten oder oben?“ Errät das Kind die richtige Faust, so gehört ihm das Darinbefindliche.

h) * **Fuhrwerken.** Das durch einen Abzählreim bestimmte Kind entfernt sich. Die übrigen wählen jetzt Fuhrwerksnamen. Jenes kehrt zurück und wird gefragt: „Worauf willst du heimreiten?“ Errät es ein gegebenes Fuhrwerk, so setzt es sich auf den Inhaber des betreffenden Namen und wird von diesem zu einem bestimmten Ziele getragen, im anderen Fall aber fortgeplumpsackt.

i) **In den Wald fahren.** Das eine Kind hat einen Knopf, eine Nuß &c. in der Hand und spricht zum anderen: „Ich fahr' in'n Wald." — „Ich komm' mit!" — „Auf wem willst du reiten?" — „Auf dem!" — Das ratende Kind zeigt damit auf eine Hand jenes Kindes und erhält, wenn es richtig geraten, was darin ist.

k) **Münz oder Unmünz?** Zwei setzen eine bestimmte Anzahl Knöpfe ein. Der eine schüttelt die Knöpfe in den Händen und sagt zum anderen: „Was willst', Münz oder Unmünz?" Dieser nennt eine Sorte. Jener wirft darauf die Knöpfe aus aus der Hand; diejenigen, die das Öhr nach oben kehren, sind Münz, die anderen aber Unmünz. Je nachdem der andere geraten hat, gehören ihm diese oder jene; die übrigen bleiben dem Werfer, der im neuen Spiele zu raten hat.

l) **Gerade oder ungerade?** („Paar und Unpaar"; „Artiasmos" bei den Griechen; „par impar" bei den Römern; „eggs in the bursh" bei den Engländern; „castillo y leon" bei den Spaniern; „fior o santo" bei den Italienern.) — Einer nimmt kleine Gegenstände, z. B. Bohnen in die Hand und fragt den anderen: „Gerade oder ungerade?" Errät der andere die Zahl der verborgenen Gegenstände, so bekommt er sie, im Gegenteile hat er einen dazu zu legen, damit aus dem Ungerade ein Gerade oder aus dem Gerade ein Ungerade wird.

m) **Kopf oder Schrift.** („Caput aut navis" bei den Römern; „king-side or cross-side" bei den Engländern.) Man wirft eine Münze in die Luft. Ehe sie niederfällt, muß die Seite der Münze genannt werden, welche sich nach dem Fall obenauf zeigen soll.

Man verwechselt dieses Spiel häufig mit dem vorhergehenden, obgleich es davon sich bestimmt unterscheidet. Bei dem Spiele „Paar und Unpaar" hat derjenige, welcher auf „Unpaar" hält, stets etwas vor dem anderen voraus, in der Gesamtzahl aller möglichen Fälle ist stets „Unpaar" einmal mehr enthalten, als „Paar"; bei „Kopf oder Schrift" aber haben alle Spieler stets gleiche Aussicht und Erfolg. —

In weiterer Ausbildung können die Spiele dieser Art zu gefahrbringenden werden und sind es oft genug geworden; sei es, daß die Teilnehmer an den Spielen sich über die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes täuschen und zu Einsätzen sich verführen lassen, die den zuerkannten Gewinnen nicht entsprechen; sei es, daß sie über ihre Kräfte hinausgehen und mehr wagen, als die Rücksicht auf eine ernsthafte Lebensführung ihnen gestattet. Wenn ein Kind auf Schrift setzt eine Bohne, so hat deren Verlust nichts auf sich; wenn aber ein Familienvater sein ganzes Vermögen,

oder gar (wie bei einem amerikanischen Duell) sein Leben wagt, so ist das thöricht und sündlich, trotzdem das Spiel an und für sich ein „ehrliches“ ist. Daher die Berechtigung des Kampfes gegen das Lotto und die Lotterien, obgleich keine auf diese bezügliche Unternehmung notwendig eine betrügerische zu sein braucht. Die Lotterien in ihrer jetzigen Ausbildung beruhen stets und ganz auf einem freiwillig geschlossenen Vertrag, in welchem sich jeder Mitspieler durch einen bestimmten geringeren oder höheren Einsatz die Möglichkeit verschafft, seinen Mitspielern eine angemessene Geldsumme aus der Tasche zu ziehen, oder Werte aus ihrem Besitz in den seinigen überzuleiten. Jeder weiß es im voraus, daß er sich für die Kosten der Unternehmung und die Sicherheit, daß es bei ihr immer ehrlich und rechtlich zugeht, einen Abzug gefallen lassen muß; die Gesamtheit aller Spieler muß diese Kosten notwendig einbüßen. Dadurch, daß der Staat die Leitung des Spieles übernimmt und jene Abzüge höher greift, als die Selbstkosten betragen, erhält das Lotteriespiel den Charakter einer freiwilligen direkten Steuer; der Staat sorgt daher gemeiniglich durch das Verbot des Spieles in ausländischen Lotterien dafür, daß diese Steuer auch in der That wieder den Spielern anderweit zu gute kommt, und durch mancherlei Einrichtungen, z. B. die Teilung der Lose in angemessen kleine und große Stücke und ihre Verteilung in Klassen dafür, daß die Spielwut, d. i. das Streben, ohne ernsthafte Arbeit mühelos reich zu werden, nicht zu sehr ausartet. Er selbst wagt dabei gar nichts. Anders war es bei dem Lotto, denn hier begiebt sich der Unternehmer stets in die Gefahr, wenn einmal die Spieler das Glück auf ihrer Seite haben, selbst eine bedenkliche Einbuße zu erleiden, und er hat dagegen keine andere Sicherung, als die, den Abzügen eine ungemein große Höhe zu geben, um im gewöhnlichen Verlaufe der Dinge einen regelmäßig so hohen Gewinn zu machen, daß er auch für ungewöhnliche Vorfälle gedeckt ist.

Das Lotto stammt aus Italien, das Wort bedeutet eben ein „Los“. Der Name lotto di Genova weist auf die Stadt Genua hin. Als noch die Republik der Genueser bestand, wurden bei der Wahl des Großen Rats 5 Namen aus 90 gezogen. Bald wurde es Sitte, die Ziehung zu Wetten auf diesen oder jenen Patrizier zu benutzen, woraus, indem man statt der Namen Zahlen von 1 bis 90 anwandte, im Jahre 1620 das Lotto entstand. Schon vor 1620 ließen Kaufleute, um schnell und mit Vorteile zu verkaufen, jedermann gegen ein kleines Stück Geld eine der Nummern ziehen, mit denen ihre Waren bezeichnet waren. In Deutschland nannte man dies Spiel um Waren Glückshafen oder Glückstopf. Benedetto Gentile war derjenige, auf dessen Vorschlag der Staat die Verwaltung desselben übernahm und es als Finanzquelle ausbeutete. Im folgenden Jahrhunderte fand das Lotto auch in anderen Ländern Eingang. Der Papst Clemens XII. († 1740) eröffnete den Reigen, er führte es unter dem Namen „Tombola“ in Rom ein und leerte mit deren Hilfe namentlich den weniger bemittelten Volksklassen den Säckel. Bereits 1752 wurde in Wien eine gleiche Anstalt eröffnet, seit 1787 nahm sie der Staat in seinen ausschließlichen Betrieb; 1763 wurde das Lotto nach Berlin, dann auch nach Ansbach, Bamberg, Würzburg, München verpflanzt; der bayrische Staat betrieb es seit 1773 auf eigene Rechnung; auch in Frankreich erfolgte die Einführung. Als Franz Ludwig Erthal, Bischof von Bamberg und Würzburg, dann seinem Bistume die Wohlthat erwies, das Lotto

wieder aufzuheben, wurde folgender Leichenzettel in Würzburg verbreitet: „Im J. 1787, d. 27. Dez., verschied dahier Madame Lotto im 20. Jahre ihres Lebens. Sie gebar 346 mal und jedesmal 90 Kinder, wovon die 5 ersten glücklich, die übrigen 85 aber unglücklich zur Welt kamen. Der Zustand ihrer Krankheit bestand darin: Sie hatte einen hitzigen Magen, denn sie verzehrte Äcker, Wiesen, Häuser, Uhren, Betten, Vieh und alle möglichen Kleidungen; daher kam es, daß sie in ihrem letzten Kindbett erstickte." In Ansbach wurde das Lotto unter preußischer Herrschaft 1801 aufgehoben, in Frankreich 1835, in Bayern 1861; in Österreich besteht es heute noch. — In welchem Maße die Spieler bei diesen Unternehmungen ausgezogen werden, dafür mag das folgende einen Anhalt geben. Bei der lotterie de France wurden in 4 Städten monatlich 2 Ziehungen, im ganzen also jährlich 96 Ziehungen gehalten. Der Einsatz betrug für 5 Nummern 5 Fr. Es konnte sich nun treffen, daß eine dieser Nummern, oder 2, oder 3, oder 4, oder alle 5 herauskamen. Danach bestimmte sich die Natur des Spieles und nach dieser die Höhe des Gewinnes; da hätte nun in runden Ziffern bei dem

sobenannten Zug:	der Spieler empfangen müssen für 1 Fr.:	er erhielt aber nur Fr.:	verlor also von seinem Gewinne rund:
1. extrait simple	18	15	1 : 6
2. extrait determiné	90	70	2 : 9
3. ambe simple	400	270	1 : 3
4. ambe determiné	8000	5100	3 : 8
5. terne	11748	5500	1 : 2
6. quaterne	511038	75000	6 : 7
7. quine (oder quinterne)	43971261	100000	43 : 44

Das österreichische Lotto läßt sich das Vergnügen der Spieler noch etwas teurer bezahlen. Auch dadurch wird das Spiel an sich noch kein unrechtliches, und der geistreiche Ausspruch Buffons: „Der Unternehmer ist ein geständiger Schurke, der Spieler ein Narr, aber man hat sich verabredet, sich über sie nicht aufzuhalten", sagt zu viel. Es beruhen diese Spiele auf Berechnungen ganz gleicher Art, wie die Versicherungsgesellschaften. Wenn es da erfreulich und tröstlich ist, daß die Menschen sich in den Tagen des Glücks vereinigen, um durch geringe Opfer mächtige Hilfsquellen für den Augenblick des Kampfes mit einer der zahlreichen Gefahren, denen sie sich aussetzen müssen, springen zu lassen, so ist es bei jenen Spielen nicht ohne weiteres abscheulich und traurig. Der Gegensatz liegt auf dem sittlichen Gebiet, und der Erzieher, welcher seinen Zöglingen die Teilnahme an einfacheren Glücksspielen erlaubt, wird sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, leise und mit steigendem Nachdrucke darauf hinzuweisen, daß die Moral nicht von Berechnungen abhängt.

Der Gerichtshof oder das Amtmannsspiel.

(„Bauer im Amt" bei Campe.)

Obgleich dieses Spiel in manchen Gegenden bekannt genug ist, so gebe ich ihm doch vor manchen nagelneuen Spielen den Vorzug, bei welchen es weder mit Ernst noch Spaß recht fort will.

Es sind wenigstens 6 Personen dazu nötig. Man nimmt aus einem Kartenspiele so viel Blätter, als Personen da sind. Die eine bedeutet den Amtmann, eine andere den Kläger, eine dritte den Gerichtsdiener oder Büttel, eine vierte den Dieb. Alle übrigen Personen sind Bauern; übrigens kann man auch eine davon zum König, eine andere zum Edelmanne stempeln. Man mischt und verteilt sie so, daß jeder eine bekommt, und von jetzt an ist jede Person das, was ihre Karte vorstellt; Amtmann, Kläger, Gerichtsdiener, Bauer, König, Edelmann oder Dieb. Der neue Amtmann giebt sich ein gravitätisches Ansehen und macht sich durch Auflegung seiner Karte in dieser Würde bekannt. Ihm folgt der Gerichtsdiener mit ähnlicher Gebärde und bewaffnet sich mit mit einem zusammengedrehten Taschentuch. Ihm schleicht endlich der Ankläger ängstlich nach, weil er wohl weiß, daß er auf ein heißes Pflaster geraten wird, und legt seine Karte ebenfalls auf. Alle übrigen Personen halten sich in ihren Würden geheim. Jetzt kommt der Ankläger ins Amt, um die Rolle einer Person zu spielen, der etwas gestohlen ist. „Herr Amtmann, ich klage; mir ist das und das gestohlen!“ — „Wißt Ihr den Dieb!“ — „Ach, nein!“ — erwidert er — „aber geben Sie mir Ihren Gerichtsdiener mit, ich will ihn suchen.“ Der Amtmann warnt ihn, nicht auf unschuldige Personen zu treffen, weil es ihm sonst teuer zu stehen kommen würde, mit den Worten:

„So nimm den Büttel und suche den Dieb.
Doch wäre mir's wahrhaftig nicht lieb,
träfst du beim Suchen Gespenster
oder wohl gar die königlichen Fenster.“

Endlich ziehen Gerichtsdiener und Kläger ab. Dieser durchspäht die Gesichter der übrigen Mitspieler mit größtem Eifer, um eine verräterische Spur zu finden.

Nach bedächtigem Erwägen läßt er endlich den Büttel anklopfen. „Holla!“ — ruft dieser, indem er mit dem Plumpsacke vor dem Platze der verdächtigen Person auf den Tisch klopft — „hier soll's nicht gar richtig sein.“ „Was giebt's?“ erwidert der Aufgeforderte. Der Büttel giebt ihm nun zu verstehen, wie ihn sein Begleiter des Diebstahls verdächtig halte u. s. w. Es kommt zum kurzen lustigen Wortwechsel, bis er die Karte auflegt und dadurch den Beweis der Schuld oder Unschuld giebt. Hat er die sieben, und ist er also der Dieb, so muß er sich ergeben und wird zum Amtmanne geführt, der

ihm nach Urteil und Spruch einige Schläge mit dem Plumpsacke von dem Büttel in die Hand geben läßt; ist er aber unschuldig, so entsteht ein gemachtes lustiges Gezänk, die unschuldige Person eilt mit beiden zum Amtmann, zeigt diesem ihre Karte, z. B. die 10 vor, sagt, daß sie um 10 Uhr zu Hause gewesen wäre und also nicht gestohlen haben könne, und der Ankläger erhält auf Befehl des Amtmanns 10 Streiche in die Hand. Ist gar der König des Diebstahls angeklagt, so wird die Strafe noch stärker bemessen. Hierauf muß der Ankläger wieder fort und den Dieb suchen. So oft er auf einen Unschuldigen stößt, erhält er seine Strafe, bis endlich der Dieb gefunden und abgestraft wird. Hier endigt sich dann der Spielgang, man mischt von Neuem.

Man muß gestehen, daß hierzu genaue Beobachtung gehört, wie bei manchem früheren Spiel. Man verachte also ja dies Spiel nicht, weil es gemein ist. Es gewährt den jungen Leuten ungewöhnlich viel Vergnügen und ist dabei unschuldig. Dies ist zur Empfehlung dieses Spieles schon genug; überdem aber ist auch hier der Plumpsack für zu empfindliche junge Leute ein ganz nützliches Ding. —

Man hat bei diesem Spiele noch manche Gesetze, wodurch die Aufmerksamkeit rege erhalten, Vergeßlichkeit bestraft und die Lustigkeit befördert wird. Z. B., der Büttel muß vor der Strafvollziehung allemal erst mit dem Plumpsack auf den Tisch klopfen und zum Schlusse dies wiederholen. Vergißt er es, so bekommt er von dem Bestraften alle Schläge zurück. Doch ist dieser an eben dasselbe Gesetz gebunden. Das Gleiche findet auch statt, wenn der alte Büttel dem neuangekommenen den Plumpsack übergiebt. —

Das Augenrätsel.

(„Pflöckchensuchen“; „Steinverberga“ bei Fischart; „Balleschobbe“ bei Rochholz; „Rate, rate, wer hat im Reihchen mein silbern Steinchen?“ bei Jakob.)

Bei diesem Spiele muß eine gewisse kleine Vorrichtung, die man verheimlicht, ob sie gleich in der Gegenwart aller geschieht, durchs Auge erraten werden, daher der Name. Die im Kreise befindliche Gesellschaft legt bei vorgehobenen Armen die Innenflächen der Hände zusammen, und es geht z. B. A, ebenfalls die Hände in der genannten Weise, aber in ihnen ein

Pflöckchen (ein Kieselsteinchen, eine Marke) haltend, an der Reihe hin, um mit den Worten:

„Hänschen, halt's fest,
wie der Baum seine Äst',
wie der Ring seinen Demant!
Wer's hat, sag's niemand'!
Lieber Engel, komm'!" (— Schettlers „Turnspiele".)

oder: „Ich lege ein Hölzchen in deine Hand,
gieb's weiter, doch sag es ja niemand,
und wer es bekommt, der halt' es recht fest,
wie der alte Lindenbaum hält seine Äst;
wie das Ringlein hält den schönen Demant,
und der König die Krone, sein Szepter und Land!"

oder: „Ich will's Hölzchen einstreichen,
will's gar niemand zeigen,
will's meinem nächsten Nachbar sagen,
der mir mäht, der mir sät,
der mir den Pflug zum Thor 'naus dreht.
Immer dreh', immer dreh', immer, ich hab mein Hölzchen nimmer!"
(Dungers „Kinderlieder aus dem Vogtlande".)

seine Hände schnell durch die etwas nach oben geöffneten Hände der Gespielen zu ziehen und dabei das Pflöckchen in die Hände des einen oder des anderen unbemerkt gleiten zu lassen. Ist A bei den letzten angekommen, so dürfen nach wie vor die Hände von niemand geöffnet werden, vielmehr kommt jetzt der Suchende herbei, um die geschlossenen Hände zu befühlen („auch wohl die Stirn, um aus der Wärme derselben auf das gerade hier verborgene Pflöckchen zu schließen") und darnach einen mit den Worten „Schlag auf!" zum Öffnen der Hände aufzufordern. Findet sich hier das Pflöckchen, so löst jener den Suchenden ab, im entgegengesetzten Falle sucht dieser weiter, bekommt aber vorher einen Plumpsackschlag. — Auch können die Gespielen in die Kreismitte treten und ihre nach oben geöffneten, vorgehobenen Hände dicht nebeneinander halten. A läßt dann das Pflöckchen in die geöffneten Hände fallen, und sofort kehren alle, die Handflächen fest zusammenhaltend, an ihren früheren Platz in der Kreisreihe zurück, worauf der Suchende in den Kreis tritt 2c. — Nach einer anderen Spielweise muß das betreffende Kind mit dem Suchenden herumgehen, bis sie alle Spielenden in 2 kleine Haufen gebracht haben, die dann an einer Stange so lange um die Wette ziehen, bis eine Partei umgerissen und somit besiegt ist. (Rochholz.)

Händeklopfen.

(„Im Reep“ — d. i. im Seil — in Kiel.)

Die im Kreise stehenden Kinder halten in ihren Händen, wie vorhin, eine angespannte Schnur und bewegen diese ununterbrochen rechts oder links herum. Das erwählte steht in der Mitte und sucht eine der schnellbewegten Hände zu schlagen; doch ist jeder Mitspieler berechtigt, die bedrohte Hand von der Schnur hinweg zu thun, so daß es jenem nur mit Klugheit und Gewandtheit gelingen wird, einmal zu treffen. Schlägt es fehl, so erhält es einen Plumpsackschlag. Das getroffene löst das erwählte ab. — Auch ohne Seil läßt sich das Spiel vornehmen; er genügt, daß die Kinder mit ausgestrecktem Arme die flache Hand hinhalten und dem Schlag auszuweichen beflissen sind: „Händezeck.“

Der Ringsucher. (Engl. „Hunt the ring“.)

Die Gesellschaft sitzt im Kreis und hält mit den Händen ein Band fest, das durch einen Ring gezogen und mit beiden Enden zusammengeknüpft ist. Indem sich nun der Ring ununterbrochen von Nachbar zu Nachbar schiebt und allenfalls dabei nach der Melodie: Jung, fröhlich und &c. gesungen wird:

„Fort, Ringelchen, gleich behende, wisch wisch!
entschlüpfe den Augen des Suchenden frisch;
kommt dann dieser Herr vor die unrechte Thür,
so grüßt ihn liebkosend mein Plumpsäckchen hier.“

oder nach der Mel. auf S. 236:

„Ringlein, Ringlein, du mußt wandern
von dem einen zu dem andern;
das ist herrlich, das ist schön,
Ringlein, du mußt wandern gehn!“

oder, wenn man sich das Ringelchen als „Wiesel“ denkt, vom Jäger gesprochen wird:

Es läuft ein Wiesel in dem Wald! —
Jetzt hab' ich es verloren! — Jetzt hab' ich es gefunden
— und fang' mein munt'res Wiesel!

(Vergl. das Spiel „Jäger und Hühnchen“.)

oder indem man durch ähnliche Bewegung das Ringlein zu schieben und zu verbergen vorgiebt, steht der Sucher im Kreis,

durchspürt Hände und Gesichter, um ihm auf die Spur zu kommen. Glaubt er diese zu haben, so fährt er zu und hält die Hände fest, in denen er es vermutete. Hat er es wirklich erwischt, so giebt die Person, bei welcher es gefunden ist, ein Pfand und muß das Amt des Suchers übernehmen; im Gegenteil aber giebt sie ihm einen Schlag mit ihrem Plumpsack, den jeder Sitzende dazu bereit hat, und der Sucher bleibt Sucher.

Es entstehen allerlei lächerliche Auftritte, und das Spiel ist nicht nur übend für den Sucher, sondern auch belustigend für die anderen.

Etwas anders gestaltet sich dieses Spiel unter dem Namen

Knotenspiel.

Während des Gesanges und während des Wanderns der Kinder und der mit einem Knoten versehenen Schnur im Kreise gebietet der Suchende plötzlich „Halt!“ Nachdem alle stillstehen und schweigen, spricht jener:

„Wo ist der Knoten,
in wessen Hand?“

Bei wem der Knoten sich zufällig findet oder am nächsten ist, der hat sich zu melden, und alle sprechen darnach:

„Sing' uns was,
sag' einen Spaß,
erzähl' eine Geschichte,
sag' ein Gedichte —
fällt dir nichts ein? —
Was, das ist einerlei,
doch mußt du fertig sein,
sobald wir zählen drei!“

Die Gesellschaft zählt nun 1, 2, 3! worauf der Knoteninhaber in den Kreis tritt und irgend etwas aus seinem Wissensschatze zum besten giebt. Gelingt es, so singen die Kinder, ihn umtanzend:

„Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht,
drum wird er auch nicht ausgelacht!“

Im anderen Falle wird er entweder aus dem Kreise hinausgeplumpsackt, oder die Kinder singen:

„Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht,
drum wird er auch recht ausgelacht!

Ein ähnliches Spiel ist der

Flederwisch.

Statt eines Ringes wird ein „Flederwisch" weiter gereicht, der aber von niemand gesehen werden darf, also z. B. bei Gespielen, die um einen Tisch herum sitzen, immer unterhalb der Tischplatte vom einen zum anderen wandert. Dabei sprechen alle etwa dreimal:

Flederwischchen, Flederwischchen,
komme ja nicht übers Tischchen.

Wer ihn bei den letzten Worten hält, oder ihn absichtlich fallen läßt, giebt ein Pfand. Ein Suchender ist also hierbei ausgeschlossen.

Thaler, Thaler, du mußt wandern!

Im Kreise sitzend oder stehend langen sich die Spieler unter dem Gesang:

„Thaler, Thaler, du mußt wandern
von dem einen zu dem andern.
Das ist herrlich, das ist schön,
Thaler, du mußt wandern gehn!" (Mel. s. S. 236.)

einen Thaler oder eine andere größere Münze zu. Die zulangende Bewegung der Arme und der Hände nach dem r. und dem l. Nachbar zugleich wird fort und fort von allen ausgeführt, also auch von denen, die die Münze nicht in der Hand haben, und zwar, um den in der Kreismitte Stehenden, also den Suchenden, im unklaren zu lassen darüber, in wessen Hand die Münze ist. Sobald der Suchende eine Hand erfaßt, schweigt der Gesang, und alle Hände ruhen, worauf er den Mitspieler auffordert, den Thaler herauszugeben; hat dieser ihn, so wird er Suchender, wenn nicht, beginnt der Gesang und das Zulangen von Neuem. — Es kann jedoch auch fort und fort gesungen werden, und der Suchende hier und da gleich während des Gesanges die Hände der Mitspielenden erfassen, um zu sehen, ob der Thaler sich darin befindet. — Ist der Suchende von dem Inhaber des Thalers weit entfernt, kehrt er ihm etwa gar den Rücken zu, so kann dieser auch mit dem Thaler klopfen, muß ihn aber sofort, um nicht ertappt zu werden, nach der l. oder nach der r. Seite hin weitergeben. —

Auch dieses Spiel war früher ein Ballspiel: statt des Thalers wanderte ein Ball von Hand zu Hand, wie bei dem Spiele „Der Abt von St. Gallen". In Norddeutschland hieß es: „holt den ball fast." Bei K. Simrock heißt der Spruch zuletzt:

„Ei, wie schön, ei, wie schön
läßt er sich die Nase dreh'n!"

Eine Abweichung hiervon ist

Der Abt von St. Gallen.

(„Des Herrn Nachtkappe"; „Deß Abts und seiner Brüder" bei Fischart.)

Die Gespielen geben sich den Namen einer Farbe und lassen einen Ball oder sonst einen Gegenstand („die Kappe des Abtes") hinter ihren Rücken wandern. Dann ruft der Abt: „Der Abt von St. Gallen hat die Nachtkappe verloren; sie haben gesagt, Weiß hätte sie!" Weiß spricht sofort: „Weiß hat sie nicht, Rot hat sie!" Rot nennt mit den gleichen Worten eine andere Farbe, auch wohl einmal den Abt selbst. Wer bei dem Nennen seiner Farbe nicht sofort antwortet, wer jene Wortstellung verändert; wer eine unter den Gespielen nicht vorhandene Farbe angiebt, bei wem der Ball ausfindig gemacht wird, der giebt ein Pfand, erhält wohl auch einen Plumpsack, oder, wie Rochholz S. 441 angiebt, „eine schwarze Schmarre durchs Gesicht mit einem verkohlten Korkpfropf." Sind bereits 9 Farben genannt, und hat der Abt unterdessen den Ball nicht ausfindig gemacht, so muß er durch die „Mutsche", d. i. Spießruten laufen. (Siehe Anhang II.)

* Schlüsselsuchen.

(Pantoffelsuchen; „Schuhpletzers"; „Schuhflickers".)

Hierbei sitzen die Knaben mit gebeugten Beinen am Boden und geben den Schlüssel (den Schuh, den Pantoffel, die Bürste) unter den Beinen hinweg weiter. Von dem nachfolgenden Reime spricht dabei jeder der Reihe nur eine Silbe:

„Den Schlüssel zum Sack,
wo der Hafer d'rin stak,
wo das Pferd d'raus fraß,
wo der Mann d'rauf saß,
der den Hund jug (jagte),
der den Hasen schlug!
der Herr von der Dechanei („Achselei")
soll auch dabei sei'!"

Bei wem der betr. Gegenstand vom Sucher gefunden wird, der löst diesen ab.

Ein echtes Augenrätsel ist auch das

Angeln. („Alle in ein'n Teich!")

Die ganze Gesellschaft sitzt gedrängt um einen Tisch. Jeder hat vor sich seinen Teich (einen kleinen Kreis von Kreide, und auf der Teichmitte ist ein großer Teich, der Gemeindeteich. Der Fischer hat eine kleine Angelrute, daran eine Schnur mit einer zusammenziehbaren Schlinge am Ende und spricht: „Jeder in sei'n Teich!", und alle setzen ihre Zeigefinger in ihre besonderen Teiche. Oder: „Jeder ins Nachbars Teich!" „Alle in 'n Gemeindeteich!" ꝛc. Der Fischer legt vor der Aufforderung die Schlinge um den Gemeindeteich und zieht, sobald die Zeigefinger den Gemeindeteich berühren, schnell die Schlinge zu. Wer nicht rasch genug die Hand zurückzieht, dessen Zeigefinger zappelt als Fisch an der Angel. Der Gefangene erhält einen Plumpsackschlag oder giebt ein Pfand.*) Der kluge Fischer zieht jedoch nicht allemal die Schlinge zu, sondern läßt die Fischlein sicher werden. Man liest es ihm in der Regel in den Augen, wenn er einen Fang thun will.

Der Wahrheitsspiegel.

Es ist eine bekannte Wahrheit, daß der unser Freund sei, welcher uns unsere Fehler aufdeckt; leider ist sie aber nie recht Mode gewesen. Vielleicht ist die Jugend dafür empfänglicher; wenigstens meine ich es gut, indem ich ihr folgendes Spiel mitteile, das zwar schon ziemlich bekannt ist, aber hier etwas umgeändert erscheint.

Man teilt jedem von der Gesellschaft ein Oktavblatt Papier mit, worauf er oben seinen Namen als Überschrift setzt; dann rollt jeder dieses Blatt zusammen und wirft es, wie beim Losen, in ein Behältnis. Ist dies geschehen, so zieht jeder ein Blatt heraus und schreibt unter den Namen etwas über die

*) Villaume bemerkt in Campes „Revisionswerk" S. 368: „In galanten Gesellschaften kostet es ein Pfand." Trapp aber ebendaselbst: „Um Pfänder müßte die Jugend — nämlich beide Geschlechter zusammen — nie spielen; die Erwachsenen denke ich, auch nicht." Stuve: „Für ein Geschlecht sind sie auf auf alle Fälle langweilig; also können sie wohl wegfallen." Campe: „Man kann indessen ein Pfänderspiel auch so einrichten, daß das Einlösen durch allerlei nützliche Geistesübungen geschieht, und dann sind sie nicht

Person, die er gezogen hat, nieder. Dies Etwas ist Tadel, entweder den körperlichen Anstand im weitesten Sinn oder das Verhalten der Person betreffend, wie man das nun vorher ausgemacht hat. — Gebrechen des Körpers oder des Geistes können als unwillkürliche Gegenstände, wie sich's von selbst versteht, dem Tadel nie mit unterworfen werden. — Hat jeder seinen kurzen Satz einfach oder witzig, prosaisch oder poetisch, doch immer mit Humanität und Anstand im Ausdrucke niedergeschrieben, so werfen alle die zusammengerollten Blätter wieder ein, vermischen sie und unterschreiben sie von Neuem. Dies wird so lange wiederholt, bis die Seiten voll geschrieben sind. Zieht jemand seinen eigenen Namen heraus, so muß er mit einem anderen das Blatt tauschen. Will man dies aber vermeiden, so kann man die Ziehung ganz weglassen und die Einrichtung so treffen, daß jeder das ledige Blatt, nachdem er seinen Namen darauf geschrieben hat, dem Nachbar rechter Hand giebt, und daß alle Blätter nach und nach ganz links herum, von Person zu Person, bis an ihren Eigentümer zurückgehen. Die Ziehung hat jedoch andere Vorzüge. Ist man endlich mit dem Niederschreiben fertig, so wählt man einen als Vorleser. Dieser nimmt die Blätter, setzt sich abgesondert, so daß niemand ihm hineinsehen kann, zieht eines nach dem anderen aus dem Gefäß, nennt den Namen und liest die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bei jeder hat die genannte Person das Recht, den ihr unbekannten Kritiker zu erraten. Sie durchspähet zu dem Ende die Gesichter und sucht ihm hieraus auf die Spur zu kommen. Hierin liegt das Beobachtende des Spieles, und ebenso in den Bemerkungen, welche man niederschreibt, und die auf Beobachtung gegründet sind. Errät sie den Kritiker, so muß er ein Pfand geben. Im Gegenteil aber entwischt er ungestraft. Jedes Pfand aber wird am Ende dadurch eingelöst, daß sein Herr einen seiner Fehler frei bekennen muß. Hat man nach der obigen Angabe ohne Ziehung, nur unter

---

zu verwerfen." Wir treten zu Campe und fügen nur noch hinzu, daß es auch nützliche Leibesübungen sein können, die ein Pfand auslösen, verweisen auch deshalb auf den Anhang II dieses Buches. Dabei neigen wir freilich zu der Ansicht, daß größere Kinder beiderlei Geschlechts überhaupt nur in Ausnahmefällen miteinander spielen werden; die Trennung der Geschlechter auch beim Spiele macht sich in der Regel ganz von selbst. Wenn wir in den ersten Teil dieses Buches, also unter die Bewegungsspiele, kein eigentliches Pfänderspiel aufnahmen, so leuchten die Gründe hierfür von selbst ein.

Herumgeben der Blätter, die Bemerkungen geschrieben, so darf sie der Vorlesen nicht nach der Reihe vorlesen, weil man sonst ihren Verfasser leicht abzählen könnte. Dieses Spiel verlangt gute Aufsicht und gute Stimmung der Teilnehmer.

B. Vexierspiele.

Necken heißt: Jemand zum Zorne reizen, um sich über die Ausbrüche desselben zu belustigen. Jeder Affekt ist im gewissen Grade des Ausbruchs lächerlich; wer lacht nicht, wenn der Reiter sein Pferd nicht bändigen kann, solange ihm kein Unglück droht? Weil nun alle Welt lieber lacht als weint, so ist das Necken etwas sehr Gewöhnliches; aber immer bleibt es unmoralisch und nur in einzelnen pädagogischen, mit vieler Behutsamkeit verbundenen Absichten erlaubt. Vexieren heißt nicht necken, soll wenigstens hier nicht so viel heißen. Freilich wird die Moral immer noch durch die Finger sehen müssen, wenn wir uns auf eine leichte freundschaftliche Art über irgend eine Unbehilflichkeit des anderen lustig machen. Allein, sobald dieser wirklich durch eine Ungeschicklichkeit eine leichte Schuld auf sich ladet, so erscheint die scherzhafte Neckerei als eine wohlverdiente Strafe, und er kann sie also nicht empfindlich nehmen, oder wenn er es doch wollte, so ist es immerhin gut, eine solche reizbare Empfindlichkeit an das Ertragen eines wohlverdienten, zumal freundschaftlichen und leichten Spottes zu gewöhnen, und die Jugend auch so auf den späteren Lebensernst vorzubereiten. Nur muß auch hier jeder nach seiner Eigentümlichkeit behandelt werden, und es ist Pflicht des Erziehers, streng darauf zu sehen, daß keinem wirklich wehe gethan werde.*)

a) **Wer das nicht kann, der kann nicht viel.** Diese kleine Posse ist eigentlich kein förmliches Spiel, doch fähig, einige Augenblicke zu unterhalten. A nimmt ein Messer, einen Schlüssel oder so etwas in die Rechte, klopft damit, indem er die Worte spricht: „Tralirumlarum Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel“, taktmäßig und gleichsam die Silben abzählend auf den Tisch und giebt es dann mit der Linken seinem Nachbar B an der linken Seite. So geht das Ding in der Reihe

*) Alle diese Vexierspiele verlangen allerdings, daß, wie GutsMuths oben sagt, die Moral etwas durch die Finger sieht; denn sie enthalten alle mehr oder weniger eine absichtliche Täuschung — und diese ist an sich strafbar —; indem ich es aber den betr. Spielleitern überlasse, ob sie die Spiele des vielen Scherzes wegen dennoch vornehmen lassen wollen, oder nicht, habe ich nicht nur die von F. W. Klumpp in der 4. Auflage weggelassenen Spiele von GutsMuths („Suchen der Pfeife“, „die Kelle“, „das Ritterschlagen“) wieder aufgenommen, sondern auch noch andere hinzugefügt. Vergleiche auch, was GutsMuths selbst hierüber am Schlusse des Spieles „Die Akademie der Wissenschaften“ sagt.

herum. Jeder, der die eigentliche Bedeutung nicht weiß, glaubt es sogleich nachmachen zu können, zählt ebenso taktmäßig die Silben her und wird am Ende ausgelacht. Man macht's ihm nochmals vor, er wiederholt's und wird wieder ausgelacht; er versucht's auf alle Art ohne Erfolg. In dieser Form ist die Sache ein wirkliches Vexierspiel; ich habe oft gesehen, daß Personen empfindlich darüber geworden sind, weil das Gelächter immer zunimmt, je öfter man den Versuch wiederholt. Wer gar nichts von dem Spiele weiß, den führt sein Beobachtungsgeist nur sehr schwer darauf, daß das Messer mit der linken Hand dem Nachbar übergeben werden müsse. Nach hat der Gedanke dieses Spieles das Gute, daß er sich auf tausenderlei Art abändern läßt. Sitzt ein Kreis junger Leute beisammen, so kann jeder der Reihe eine solche Bedingung erfinden und die anderen versuchen, ob sie es wohl merken. Hierdurch würde die Sache zur wirklichen Übung im Beobachten.

b) **Das Suchen der Pfeife.** („Frettel"; franz. „furet du bois joli"; „Rindenpfeiflin", „Weidenböglin" bei Fischart".) Die Hauptperson, welche die Pfeife sucht, darf das Spiel noch nicht kennen. Die Gesellschaft setzt sich im Kreis umher dicht zusammen; auch muß der Kreis nur enge sein, damit jeder den Sucher mit Bequemlichkeit erreichen kann. Während diesem zum Scheine von irgend einem das Spiel erklärt wird — es können ihm auch die Augen vorerst verbunden werden — heftet ihm ein anderer heimlich die Pfeife mit einer Nadel an den hinteren Teil des Kleides. Ist dies geschehen, so nimmt einer die Pfeife und pfeift. Der Sucher wendet sich schnell um, um sie zu erhaschen, indem er aber die Hände der Personen durchsucht, pfeift schon wieder einer. So kommt er in ein beständiges Herumwenden und Suchen; denn es scheint ihm, als wenn die Pfeife immer im Kreise herumginge, weil jeder eine zulangende Bewegung zu seinem Nachbar macht. Wenn diejenigen, welche im Rücken pfeifen, recht behutsam sind, so wird dem Suchenden die Entdeckung schwer. Er wird lange vexiert, und ein lautes Gelächter endigt mit der Erklärung das Spiel.

Man sieht leicht ein, inwiefern zu diesem Spiel auch Beobachtung nötig ist. Goethe beschreibt in seinen „Zahmen Xenien" das Spiel ganz kurz:

„Kennst du das Spiel, wo man im lust'gen Kreis
das Pfeifchen sucht und niemals findet?
Weil man's dem Sucher, ohne daß er's weiß,
in seines Rockes hintre Falte bindet,
das heißt an seinen Steiß?"

c) **Die Kelle** („der Rührlöffel“). Zwei Personen, X und Y, die das Spiel kennen, und mit denen man sich verabredet hat, setzen sich auf 2 Stühle mit den Lehnen gegeneinander unter das Laken (Bett-Tuch). Dem A, welcher das Spiel nicht kennt und mit im Kreise herumtanzt, giebt man die Kelle, und er giebt z. B. dem X einen gelinden Schlag damit. Dieser, der vorher schon wußte (oder wenigstens aus der Umstellung der Frage: „Wer war's?“ in „Aber wer war's?“ es sofort erkennt), wer ihn schlug, nennt den A, und dieser hat sich nun an des X Stelle zu setzen. Unterdessen nimmt Y, ohne daß es A bemerkt, die Kelle, schlägt den A, und dieser rät allemal falsch, weil er nicht ahnen kann, daß sein Nachbar es ist, der ihn schlägt, bis er schließlich infolge des Gelächters der anderen doch dahinter kommt, daß er der Gefoppte ist. Das persische Ser der Kilim ist nach Hyde, „de ludis oriental.“ Lib. II. pag. 265 dasselbe Spiel.

d) **Die verhängnisvolle Tasse.** („Chinesisch Malen.“) Eine Untertasse ist über der Öllampe unten am Boden rußig gemacht worden. Zwei Spielgenossen, von denen A mit dem Geheimnis vertraut gemacht worden ist, halten mit der linken Hand die mit etwas Wasser angefüllte Tasse. A beginnt nun den Zeigefinger der rechten Hand ins Wasser zu tauchen und macht sich einen nassen Strich über den Backen. B macht es auch. A streicht auf dem Rande der Tasse hin und fährt sich mit dem Finger über die Nase. B folgt. Nachdem A von der Tasse weg noch hier und da über sein Gesicht gefahren ist, und B ihm alles hübsch nachgemacht hat, streicht er unten am Boden hin, wechselt aber nachher den Finger und bestreicht sich die Stirn. B thut dasselbe, hat aber den Fingerwechsel des A nicht bemerkt und schwärzt sich zum Ergötzen der Umstehenden die ganze Stirn. — Statt des Wassers kann auch Mehl in der Tasse sein.

e) Eine Abänderung heißt bei Fischart: **Ungelacht pfetz' ich dich.** Jeder zwickt seinen Nachbar zur Rechten an Kinn oder Nase; wenn er lacht, giebt er ein Pfand. Zwei von der Gesellschaft sind im Komplott, haben sich mit einem verkohlten Korkstöpsel die Finger geschwärzt und schwärzen damit ihrem Nachbar die Gesichter. Beide werden um so lächerlicher, als jeder glaubt, man lache über den anderen.

f) **Warum machst du mir denn alles nach?** Ein Spielgenosse tritt ins Zimmer. Sofort gesellt sich zu ihm ein anderer,

macht und spricht ihm alles nach, hält sich auch stets in seiner Nähe so lange, bis jener endlich einmal mit den Worten fragt: „Warum machst du mir denn alles nach?“ Jener darf also das Spiel noch nicht kennen. Zweimal dieses Spiel in derselben Gesellschaft vorzunehmen, verbietet sich von selbst.

g) **Das Scheibenschießen.** An einem Baum oder an einer Wand wird ein Bogen Papier, auf welchem ein ziemlich großer Ring gemalt ist, befestigt. Einem Kinde werden die Augen verbunden. Dasselbe soll mit vorgestrecktem Arm und Zeigefinger in den Ring stechen. Es geht bedächtig dem Ziele zu; unterdessen schleicht sich A in die Bahn und stellt sich so auf, daß das geblendete Kind mit dem vorgehaltenen Zeigefinger dem A in den Mund fährt; A schließt die Lippen, beißt also gelinde zu, und die Spannung der Zuschauer bricht bei dem Verwundern des geblendeten Kindes in ein lautes Zujauchzen aus. (Vergl. oben „Den blinden Marsch“, S. 334.)

h) **Das Ritterschlagen.** Zum Lachen und Fröhlichsein giebt dieses Spiel viel Veranlassung. Man muß dazu folgendes vorbereiten. Über 2 Stühle, zwischen welchen so viel Platz gelassen wird, als ein dritter Stuhl noch einnehmen würde, wird ein Laken gedeckt, das bis zum Boden herabreicht, damit man die Lücke nicht sieht. Obgleich nun das Spiel in einfachster Weise vor sich gehen kann, so mögen doch, wenn es möglich ist, folgende Umständlichkeiten Platz finden: Die ganze Gesellschaft verkleidet sich, so gut sie kann, in Ritter. Papierne Federbüsche auf den Hüten, Schürzen statt spanischer Mäntel über den Schultern, große Bärte unter den Nasen, lange Stöcke statt der Lanzen in den Händen, hölzerne oder wirkliche Degen an den Seiten ꝛc. geben das Ritterkostüm. Zwei, welche die beiden ältesten Ritter vorstellen, setzen sich auf die beiden Stühle, die anderen stehen von ihnen abwärts in 2 Halbzirkeln, in der Mitte befindet sich der Großmeister mit dem größten Degen, den man bekommen kann. Eine alte häßliche Maske bedeckt sein Gesicht, eine Stutzperücke seinen Kopf, sein Ganzes abenteuerliche Kleidung. Ein großer Foliant ruht auf seinen Händen.

Er macht die Hauptperson und muß komische Laune und einige Beredsamkeit haben. Während diese Veranstaltungen getroffen werden, wird der Neuaufzunehmende von zwei anderen an einem anderen Orte zur Feierlichkeit vorbereitet. Man sagt ihm, wie er sich zu benehmen habe, und wartet so lange, bis

die Gesandtschaft kommt, die ihn einladet. Der Großmeister sendet, wenn alles fertig ist, einen Ritter, der ihn feierlich bei dem Namen nennt und einladet. Seine 2 Gefährten führen ihn hinein. Das Zimmer ist nur halb erhellt oder durch viele Lichter blendend gemacht. Der Großmeister fordert ihn vor sich; er wird gebracht und läßt sich auf ein Knie vor ihm nieder. Jetzt beginnt jener eine pathetische Anrede über die Veranlassung der Feierlichkeit, über das Wesen und den Zweck des Ordens. Er liest ihm aus den Folianten die Ordensgelübde, z. B. Verschwiegenheit, Tapferkeit ꝛc., vor und läßt ihn geloben. Er erhält das obige ritterliche Kostüm, und der Großmeister erteilt ihm mit seinem Schwerte feierlich 3 Ritterschläge. Hierauf führt er ihn zu den beiden ältesten Rittern, um ihn unter die Zahl der Gesellschaft dadurch aufzunehmen, daß er sich zwischen ihnen niederläßt. Er thut dies und setzt sich, indem die beiden Ritter gleichzeitig aufstehen, zwischen den beiden Stühlen — auf den Boden — nieder (wenn man will, fügt GutsMuths hinzu, in eine vorher untergesetzte platte zinnerne Schüssel mit Wasser; wir würden aber dringend raten, ein gutes Polster unterzulegen). —

Bei Campe heißt dieses Spiel „Richterspiel“. Vor den Assessoren steht ein Mitspieler mit zusammengebundenen Händen als Arrestant. Die übrigen stellen sich zu beiden Seiten, mit allerlei Instrumenten bewaffnet, als Wache auf. Es erscheint der Richter. Man bittet ihn, zwischen den Assessoren Platz zu nehmen. Im übrigen wie vorhin.

h) **Das Wahrsagen.** Die eine Person läßt sich nach vielem Nötigen endlich herbei, der Unsitte des Wahrsagens doch einmal nachzugeben. Freilich könne sie dies nur unter ganz ungewöhnlichen Umständen und unter Gebrauch einer Schüssel mit Wasser und eines Wirbelhaares. Die Schüssel wird alsbald herbeigebracht, zum Auszupfen eines Wirbelhaares läßt sich auch bald einer herbei, zumal ja gerade diesem das Wahrsagen gilt. Alle Umstehenden werden veranlaßt, recht eng aneinander zu treten; der Wahrsagende legt hierauf das betreffende Haar in das Wasser mit der Bitte an die anderen, die Bewegungen des Haares ja aufs genaueste zu beobachten. Nachdem er dieser oder jener Bewegung des Haares eine Deutung untergelegt hat, und alle seinen Worten lauschen, die Köpfe dicht über der Schüssel haltend, um das Haar beobachten zu können,

schlägt er plötzlich mit der Hand auf die Wasserfläche, so daß es hochauf und den Neugierigen über den Kopf spritzt. —

i) **Menagerie.** Ein Stuhl wird auf einen Tisch gestellt. Beide werden verhängt. Unter dem Stuhl befindet sich ein schräggestellter oder schräggehaltener Spiegel, der also auch mit verhängt ist; unter dem Tisch aber sind einige Gespielen, die Tierstimmen nachahmen. Alle, die das Spiel nicht kennen, haben zuvor das Zimmer verlassen. Auf Verlangen tritt von diesen einer nach dem anderen herein; es wird ihm erzählt von den vielen Tieren, die in der Menagerie zu sehen sind, und schließlich wird er gefragt, welches Tier er zu sehen wünsche. „Einen Esel (einen Affen 2c.)“ ist die Antwort. Der Menageriebesitzer lüftet den Vorhang vor dem Spiegel, und der Gefoppte sieht sich in dem Spiegel als Esel, Affe 2c.

Sollte nun wirklich gegen diese Spiele irgend jemand Bedenken haben, so wird er sie aber gewiß nicht auf folgende Spiele, bei denen es einerseits gilt, einen Gespielen zum Lachen zu bringen, und anderseits, seinen Willen zu beherrschen und das Lachen zu „verbeißen“, erstrecken wollen.

Frau Rose.

Zwei werden erwählt. Der eine nimmt ein Stöcklein, der andere faßt dasselbe an dem anderen Ende. Jener läßt diesen an dem Stöcklein schnell um sich herumtanzen (was auch mit Fassung der inneren Hände bei gestreckten Armen geschehen kann). Wird dieser dabei nicht schwindelig, oder lacht er dabei nicht, so ist er ein Engel; im anderen Falle ein „Rüpel“ (Teufel). (S. Rochholz S. 486.) Bei Müllenhoff, „Schlesw.-Holstein. Sagen“ S. 486, findet noch ein Wettziehen zwischen Engeln und Teufeln statt. Bei K. Simrock wird dieses Spiel zu einem Pfänderspiel:

„Ich bin der Herr von Rech,
verbiete Lach und Sprech:
Wer lacht und spricht,
ein Pfand verbricht.
Esel 2c. laß dich hören!“

oder:

„Gugelhöpfli
usem Töpfli
wer lächlet, wer schmätzlet
wer d' Zähnli füre leht,
der mueß es Pfand ge.“

Auch Jakob („Deutschlands spielende Jugend“) hat eine Veränderung. Diese heißt

Buttermilchverkaufen.

Alle Spieler stellen sich in eine Reihe, und der ausgezählte Buttermilchverkäufer fängt an zu handeln, indem er zum ersten sagt: „Guten Tag, wollt Ihr Buttermilch kaufen?“ Entweder wird nun gleich „Ja!“ geantwortet, oder es werden allerhand scherzhafte und neckische Einwendungen vorgebracht, hergenommen von der schlechten Ware, der Zahlungsunfähigkeit und dergleichen mehr. Erfolgt endlich doch die Einwilligung, so fragt der Verkäufer: „Wieviel Milch gebraucht Ihr?“ und füllt nach erfolgter Verständigung (pantomimisch) die Kanne, indem er dabei sagt:

„Wenn der Wind weht,
wenn der Hahn kräht,
will ich wiederkommen
und mein Geld holen.
Dann darfst du nicht nein sagen,
nicht ja sagen
und nicht weinen
und nicht lachen.“

Haben so alle gekauft, so fängt der Verkäufer an wie ein Hahn zu krähen, wie der Wind zu blasen und geht vom einen zum anderen, um sein Geld zu fordern. Neue Ausflüchte, bei deren Erledigung es den Verkäufer darauf anzulegen hat, die Käufer zu vermögen, daß sie ja oder nein sagen oder lachen. Wird jemand dazu verführt, so wird er gepfändet.

Das ähnliche

Jakob lacht

beschreibt Jakob im genannten Buche wie folgt:

Zwei Spieler werden ausgezählt. Der eine ist Büttel, der andere ist Jakob, die übrigen sind Handwerker je nach der getroffenen Berufswahl. Alle rufen: „Jakob stört uns bei unserer Arbeit, Jakob lacht!“ Sofort überfällt der Büttel den Armen mit dem Plumpsack: „Jakob, warum lachst du?“ Er antwortet zu seiner Entschuldigung flink: „Der Schuhmacher hat meinen Stiefel verpfuscht!“ „Was“, stürzt der Büttel über den Schuhmacher her, „warum machst du so schlechte Stiefel?“ Der Schuhmacher rettet sich, indem er vorschützt: „Der Schneider hat

meinen rechten Rockärmel vernäht.“ So bringt er diesen in Plumpsacknöte, und dieser wieder einen anderen, der sein Versehen ebenfalls auf einen vierten abzuwälzen sucht. Wer sich gar nicht zu helfen weiß, giebt wieder vor: „Jakob stört mich, er lacht!“ und es setzt nun wieder etwas für diesen.

Böckchen, Böckchen, schiele nicht!

Vor einem Spielgenossen (dem Böckchen) steht ein zweiter als Aufseher. Sobald nun ein Mitspieler nach dem anderen herantritt, um durch allerlei Mienenspiel, durch Reden oder Zupfen (aber nicht durch Gewalt) das Böckchen zum Schielen, d. i. zum Wegsehen von dem Aufseher, zu bringen, spricht dieser: „Böckchen, Böckchen, schiele nicht!“ und achtet darauf, daß das Böckchen kein Auge von ihm verwendet. Gelingt es dem Herangetretenen, das Böckchen zum „Schielen“ zu bringen, so wird er Böckchen, im anderen Falle tritt ein zweiter heran u. s. f., oder das Böckchen wird dennoch abgelöst und darf nun neckend an das neuerwählte herantreten.

Der gleiche Name ist auch für das Bewegungsspiel „Hasch“ (S. 267) gebräuchlich.

Mutter Sarah.

(„Vater Abraham“, „Vater Eberhard“, „Papa Jokel“.)

Um ein sitzendes Kind (z. B. Sarah) stehen im Halbkreise die übrigen. Eins von diesen nach dem anderen tritt heran, zupft die Sarah leicht am Haar (an der Nase, dem Ohr, dem Kinn ꝛc.) und spricht unter allerlei komischen Gebärden — sie zum Lachen nötigend —: „Mutter Sarah, ich zupfe dich an deinem grauen Haar (an deiner spitzen Nas', an deinem langen Ohr ꝛc.), wenn du wirst lachen, werde ich mich an deiner Stelle machen!“ Lacht Sarah, so wird sie von dem betreffenden abgelöst, wenn nicht, tritt der nächste heran u. s. f. — Bei Simrock ziehen die Kinder im Kreis um ein in der Mitte sitzendes, das einen Stock trägt, und singen:

„Ich ging einmal über den Kirchhof,
da begegnet mir ein Bischof
Der Bischof war jung und fein,
er wollt nicht gerne alleine sein,
der Bischof, der Bischof, der Bischof.“

Jetzt pocht das Kind mit dem Stab; vor welchem es pocht, das tritt vor und spricht:

„Vater Eberhard,
ich fasse dich an deinem ehrwürd'gen Bart.
Wenn du mich wirst sehen lachen,
werd' ich an deiner Stelle wachen.“

Das „Vater Eberhard“ spielt man auch anders: Er bekommt ein Handtüchlein dicht unter das Kinn gelegt und ein Seifenschüsselchen in die Hand. Dann ruft er einen auf, und dieser muß, ohne zu lachen, folgendes sprechen und thun:

„Ihr Diener, Vater Eberhard,
Sie sehen ganz schwarz um Ihren Bart.
ich nehm' mir die Freiheit, ins Näpfchen zu greifen,
um Ihnen das Bärtlein einzuseifen,
es recht schön zu machen
und dabei nicht zu lachen.“

Zuweilen ist Vater Eberhard auch ein Bischof. Dieser sitzt auf dem Stuhl, die anderen umtanzen ihn. Sobald er „Halt!“ gebietet, sucht jeder einen Stuhl zu erlangen. Da aber ein Stuhl fehlt, so bleibt ein Genosse übrig, der nun vor den Bischof tritt, ihn kitzelt, oder durch allerlei „Gesichterschneiden“ rc. ihn zum Lachen zu bringen sucht und dabei spricht: „Vater Eberhard, ich greife dir an rc.“ Lacht er, so wird jener Bischof, und das Spiel beginnt von Neuem; im anderen Fall auch, nur bleibt derselbe Genosse Bischof.

C. Spiele der Handgeschicklichkeit und Geduld.

(Spielzeuge.)

Stirbt der Fuchs, was gilt der Balg?

Die Spielgenossen sitzen, stehen oder knieen bei diesem (von Goethe in Gedichtform gebrachten) Spiel im Kreis umher und lassen einen glimmenden (nicht brennenden) Holzspan oder Fidibus von Hand zu Hand wandern. Währenddem sprechen sie:

Erster: Stirbt der Fuchs,
Zweiter: Was gilt der Balg?
Dritter: Lebt er lang,
Vierter: So wird er alt.
Fünfter: Frißt er viel,
Sechster: So wird er dick,
Siebenter: Und zuletzt
Achter: Ganz ungeschickt.

Der neunte beginnt wieder mit: „Stirbt der Fuchs u. s. w.“ Wer sich verspricht, und ebenso der, bei dem das Hölzchen vollends erlischt, erleidet die Spielstrafe.

Das Hölzchen wird auch weiter gegeben mit den Worten: „Der Kleine lebt noch!“, und dann trägt das Spiel diesen Namen.

Nach Wagner soll gerade dieses Spiel ein altes dänisches Weihnachtsspiel unter dem Namen „Laß meines Herrn Vogel nicht sterben!“ und so zu erklären sein, daß ein Edelmann seinen Vogel den Bauern der Reihe nach zur Pflege überlassen und zuletzt den bestraft habe, bei dem der Vogel starb.

Das Federspiel. (Engl. „Spellicans“, Spalthölzchen.)

Diese kleine Spielerei kann für den Augenblick anregend sein, so wie sie bei aller ihrer Kleinheit nicht ohne Anspruch auf Beobachtung und Beurteilung ist, wenn kleine Knaben oder Mädchen damit tändeln.

Man kann das Spielzeug, ein Bündel Zahnstocher, zwar kaufen; besser ist's, Fritzchen macht sich's selbst. Er schneidet aus einem Schachteldeckel 60 oder 100 kleine Hölzchen, dick wie eine starke Stricknadel, lang etwa 6 cm, und bittet Fränzchen zur Teilnahme, weil's ruhig im Zimmer zugehen soll. Er faßt alle Hölzer zusammen und läßt sie, eine gute Spanne hoch aus der Hand herab, die Enden unten, auf den Tisch fallen, dann liegt alles in einem verworrenen Haufen übereinander. Jetzt kommt es darauf an, ein Hölzchen nach dem anderen von dem Haufen herabzunehmen oder zu schnellen, doch so, daß kein anderes benachbartes dadurch im mindesten bewegt oder berührt wird. Hierzu hat jeder ein ähnliches kleines, doch am Ende etwas krumm und hakenförmig gebogenes Holz oder eine zugespitzte Federspule, deren Spitze durch das Halten an eine Flamme hakenförmig gebogen wird (daher der Name „Federspiel“) zwischen den Fingern. Er betrachtet den Haufen genau, sucht sich das am freiesten liegende Hölzchen, faßt es mit dem Haken und schnellt es behende von dem Haufen hinweg. Dann macht er sich über ein zweites her, hebt es heraus u. s. w., ein Stück nach dem anderen, so lange, bis ein benachbartes berührt oder durch das Wegschnellen in Bewegung gesetzt wird; dann kommt Fränzchen ans Spiel und macht es ebenso. Wer am Ende die meisten Hölzchen herabgebracht hat, ist Gewinner.

Statt der Spalthölzchen nimmt man wohl auch Stecknadeln.

Mit solchen spielt man auch wie folgt: Zwei legen jeder eine Reihe Nadeln auf, beide Reihen nahe bei einander; abwechselnd

versuchen sie, mit dem Fingernagel die eigenen Nadeln über die des Gegners hinüber zu knipsen. Dazu gehört mehr Geschick als zu dem vorher beschriebenen „Federlesen“. Berührungen der feindlichen Nadeln sind nicht gestattet.

Ähnliche Handsicherheit und Vorsicht gehört zu dem

Salzschneiden.

(„Mehlschneiden“; „Mönchscheren“; „Häufeln“.)

Auf dem Tische steht ein Teller mit einem Häufchen Salz (oder Mehl), das zuvor recht fest, z. B. in eine Obertasse gedrückt und durch Umstürzen aus ihr auf den Teller gesetzt war. In das Salz wird von oben herein senkrecht ein Ei oder ein Stäbchen, ein Geldstück, ein Ring gesteckt. Einer der Teilnehmer am Spiele nach dem anderen erfaßt das hierzu bereit gelegte Messer und schabt von seiner Seite etwas von dem Häufchen herab. Wem schließlich dabei das Ei oder Stäbchen umfällt, der verfällt in die Spielstrafe.

Hat man das Häufchen aus Mehl angefertigt, so ergiebt sich die Strafe von selbst, denn wer den eingesteckten Stab oder verborgenen Ring zum Umfallen bringt, wird verurteilt, ihn mit den Lippen herauszuholen, eine für Bärtige verdrießliche Aufgabe.

Von der Betroffenheit des Gepuderten führt der Scherz in Frankreich den Namen jouer à l'esbahi, welches sprichwörtlich „verdutzt sein“ heißt. — Eine Spielstrafe gleicher Art, wie diese, ist das englische diving at appels, das Apfelfischen. Äpfel schwimmen in einem flachen Wasserbehälter; der Strafbare muß sie mit dem Munde herausnehmen, ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen. Griech. hieß dies Trychodiphesis. —

Seifenblasen. („Blatern blaasen“ bei Amman.)

In ein Näpfchen wird etwas Seifenwasser gethan, darnach ein Thonpfeifchen oder ein Strohhalm, dessen Ende man in 4 Teile gespalten und zu einem Kreuz umgebogen hat, hineingetaucht und wieder herausgehoben. Das andere Ende nimmt man in den Mund, bläst vorsichtig in den Halm oder in das Pfennigpfeifchen, und es bildet sich alsbald eine durch fortgesetztes Blasen immer größer werdende, aber auch bald zerspringende, in allen Farben glänzende Blase. Etwas länger hält sie sich, wenn man sie unter einem geräumigen Glas entstehen läßt. Wird im Winter das Wasser, am besten Schneewasser, in welchem feine weiße Seife aufgelöst ist, so weit kalt,

daß sich am Rande bereits kleine Eiskristalle bilden, taucht man dann erst den Kopf des Pfeifchens ein, um nun durch Blasen eine möglichst große Seifenblase zu erhalten, so erscheinen auf dieser kleine Sternchen, welche sich so lange erhalten, bis die ganze Blase gefriert, wozu sie allerdings am Pfeifchen belassen oder sehr vorsichtig, z. B. auf ein ausgespanntes Tuch, an einen kalten windstillen Ort gebracht werden muß.

Hadumoth und Audifax (im „Ekkehard" von Viktor von Scheffel) bliesen durch einen Strohalm Seifenblasen auf, „daß sie groß und farbig übers Thal flogen und wie ein Regenbogen, und es war schier zum Weinen, wenn sie platzten."

Der Flinderstock.

Fritzchen und Fränzchen haben einmal angefangen, sich kleine harmlose Spielzeuge selbst anzufertigen; sie haben der Sache Geschmack abgewonnen und fahren damit fort.

Sie nageln ein paar Stäbchen so zusammen, daß sie ein Kreuz (mit einem oder mehreren Querschenkeln) bilden, machen mit der Schere in eine Anzahl quadratischer Blätter von nicht zu schlaffem Papier Einschnitte von den Ecken nach der Mitte zu, biegen, von jeder Ecke her in der Reihe herum einen Papierzipfel nach dem anderen zur Mitte jedes Blattes, stecken durch alle vier Spitzen und die Mitte eine Stecknadel, biegen einen kleinen Papierzylinder, halb so lang wie die Nadel, um diese und schlagen sie nun an den Enden und an den Verbindungsstellen der Kreuzstäbe ein.

Dann ist ihr Spielzeug fertig; alle Flugrädchen werden in raschem Umlaufe wirbeln, sobald der Wind gegen ihre Vorderseite bläst, oder sie es bei ruhiger Luft im raschen Laufe senkrecht vor sich her tragen, oder im Stillstehen durch die Luft hinüber und herüber schwingen.

Die Kinder kennen dieses Spielzeug wohl allenthalben; es hat verschiedene Namen: Drehmühle, Papiermühle, Windfahne, Windtrülle, Windspiel. Wer mehr Mühe an die flüchtige Unterhaltung mit ihm wenden will, kann statt der Papierrädchen solche von schief gestellten Vogelfedern, die mit den Kielen in einen kleinen Korkzylinder gesteckt werden, anfertigen.

In einer 1571 zu Frankfurt erschienenen Übersetzung von Petrarchs „Trostspiegel" finden sich zwei Abbildungen von steckenpferdreitenden Knaben. Auf dem einen dieser Bilder führt der kleine Reiter zugleich einen Stab, an dessen oberen Ende zwei drehbar angesteckte Kreuzstäbchen mit angeklebten Papierblättern durch den Luftzug in Bewegung gesetzt werden. Auch auf einem Kupfer eines niederländischen, die Freuden und Leiden des Ehestandes

behandelnden, 1628 zu Haag erschienenen Buches, das überhaupt einen sehr lehrreichen Blick in das Kinderspiel voriger Jahrhunderte thun läßt, findet sich dieses Windspiel und dazu das Kreisel- und Reiftreiben, Ballschlagen, Seilspringen, Purzelbaumschießen, Stelzenlaufen, Kegelschieben, das Drachensteigenlassen, eine sog. Schere, wie sie noch heute in jeder Schachtel hölzerner Soldaten zu finden ist, das Springen eines Knaben über den Rücken eines anderen, und das Aufblasen einer Schweinsblase, in welche vorher schon Erbsen gesteckt wurden.

Die Schnurren. (Schnarre, Knarre.)

Kinder haben zuweilen an etwas Lärm Vergnügen. Am letzten Jahrmarkte haben Fritzchen und Fränzchen die „Waldteufel" summen hören. Die können wir, sagen sie, uns auch selbst anfertigen.

Sie kleben sich einen Zylinder von Pappe, so groß, daß er die Mitte zwischen einem Trinkglas und einer Hutschachtel hält, zusammen und setzen auf der einen Seite den Boden von Pappe ein; mitten in den Boden stechen sie ein Löchlein, ziehen vier 30 cm lange Pferdehaare hindurch und knoten diese innerhalb der Trommel zusammen, so daß der Knoten nicht durch das Löchlein rutscht; sie knoten auch die anderen Enden der Haare aneinander und schlingen sie mittels einer Schleife um das angekerbte Ende eines runden Stäbchens, so daß sich die Schleife leicht um das Stäbchen dreht, ohne herabzugleiten. Sie haben nämlich einen Knopf an das Ende des Stäbchens geschnitzt, der dies verhindert. Nun versetzen sie ihre Trommel in Kreisschwung und erwarten, daß sie brummt. Allein — sie schweigt sich aus. Sie haben vergessen, das Stäbchen mit Kolophonium zu bestreichen; die Pferdehaare stellen nur einen Fiedelbogen vor, die Trommel wirkt nur als Resonanzboden ihres Instruments. Es thut ihnen erst den Willen, sobald sie das Versäumte nachgeholt haben. Waldteufel heißt es deswegen, weil man damit das Geschrei der zu gewissen Jahreszeiten vermeintlich umgehenden bösen Geistern nachahmt. Die Schnarre gehört zur Ausrüstung der Teufelsmaske, wie der Fuchsschwanz oder die Pritsche oder der Schellenstab dem Hanswurst, dem lustigen Rat.

Noch andere Schnurren fertigen F. und F. nach folgenden Vorschriften.

In eine große gespaltene und dann wieder zu verbindende Haselnuß wird oben und unten ein kreisrundes Loch geschnitten, ebenso durch die eine Seite der Nuß ein ganz kleines Loch, durch welches ein Faden bequem aus- und einspielen kann.

Dann steckt man durch jene beiden Löcher ein langes Hölzchen, das oben einen etwas dickeren Kopf trägt, und einen festen Zwirnsfaden durch das Seitenloch, welcher an dem Stäbchen mit dem einen Ende im Inneren festgebunden wird, wickelt dann den Faden so weit auf das Hölzchen, daß nur noch ein kleines Stück des anderen Endes außerhalb der Nuß bleibt, zieht straff an diesem Ende, nachdem man noch an das untere Stabende einen schweren runden Körper (eine Kartoffel) gesteckt hat, mit der r. Hand — die l. Hand hält die Nuß —, und der Faden wickelt sich nicht nur ab, sondern alsbald auch wieder auf, so daß nur von Neuem wieder gezogen zu werden braucht, um das Spielchen fortzusetzen. — (Engl. „The apple mil.“)

Oder man nimmt eine kleine Holz- oder Metallscheibe, macht in gleicher Entfernung vom Rand und in der Nähe desselben 2 sich gegenüberbefindliche Löcher, steckt 2 Fäden hindurch, bindet deren Enden zusammen und hält sie einerseits mit der rechten, andererseits mit der linken Hand fest, so daß die Scheibe senkrecht zwischen beiden Händen und in gleichen Entfernungen von denselben durch die Fäden festgehalten wird, schwingt die Scheibe mehrmals ebenfalls zwischen beiden Händen und mit ihnen im Kreis, so daß sich die Fädchen beiderseits zusammendrehen, zieht dann die Fäden straff und giebt im Ziehen wieder etwas nach, um das Scheibchen in eine fortgesetzte schnelle Drehung zu bringen.

Das Bullenspiel. („Rollrädchen,“ „Joujou.“)

Auch das Bullenspiel gehört hierher. Ein Stiergefecht ist es nicht, sondern ein Spiel mit einem Gerät, welches der Bulle (Siegelkapsel), die einer Urkunde angehängt wird, ähnelt. Es ist wegen seines Geräusches als Joujou (oder Schuhschuh) bekannt.

Zwei zierlich gedrechselte Scheiben von Holz oder Elfenbein sitzen an einer gemeinschaftlichen Achse, wie zwei kleine Räder, aber völlig fest und so nahe zusammen, daß nur ein Messerrücken zwischen beiden Platz hat. An der Achse ist eine seidene Schnur befestigt; diese wird um dieselbe herumgewickelt, das Ende davon aber um die Hand geschlungen, und das Gerät mit den Fingern derselben Hand gehalten. Läßt man es fallen, oder wirft man es in willkürlicher Richtung fort, so erhält es durch das schnelle Abwickeln der Schnur eine rollende Bewegung und steigt wieder nach der Hand herauf, vermöge

der Fliehkraft, indem sich die Achse wieder an der Schnur heraufwickelt.

Eine etwas geübte Hand benutzt diese Eigenschaft auf allerlei Art und schwenkt das Joujou nach Belieben in allen Richtungen.

Dieses Spiel ist nicht alt; es soll durch die revolutionäre Vernichtung der französischen Adelsdokumente veranlaßt worden sein indem dadurch der Adel so, wie diese Bullen, außer der Fliehkraft, alle Kraft verlor. Es wurde in manchen Städten bis zur Lächerlichkeit gespielt, so daß satyrische Blätter und Kupferstiche dagegen erschienen. Dessenungeachtet bleibt es ein unschuldiges, nicht ganz unnützes und unter den schon genannten Umständen nicht verwerfliches Spiel.

Ähnlichen Zeitvertreib gewährt:

Das Riemenwickeln. (Griech. „Himanteligmos“.)

Von künstlichen Verschlingungen von Riemen mit einem Brettchen oder Pflöckchen, die sich durch Kunstgriffe gleichwohl lösen lassen, ohne daß die Knoten, wie es Alexander der Große mit dem Gordischen that, zerschnitten zu werden brauchen, redet schon Pollux IX, 118. Hier sind vier einfache Beispiele, die sich jeder Knabe aus einem dünnen Brettchen selber herrichten kann, abgebildet (Fig. 32, 33, 34, 35):

a) **Das gefesselte Herz.** Um das Herz zu fesseln, zieht man die Schlinge

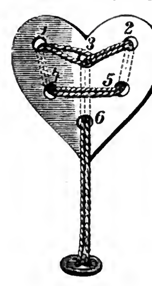


Fig. 32.

von vorn her durch 6,
von hinten her durch 3,
vornher durch 2,
hinten her durch 5,
vornher durch 4,
hinten her durch 1,
vornher durch 3,
hinten her durch 6,
steckt nun den Knopf durch die Schlinge, zieht sie durch 6 zurück, bis sie bei 3 wieder vorn erscheint; und das Herz ist gefesselt. Entfesselt wird es durch das entgegengesetzte Verfahren.

b) **Die Kreuze am Knopfloch.** Um die Kreuze am Knopfloch (Ring) K zu befestigen, legt man die erste Schlinge über die Querschenkel des ersten Kreuzes, zieht sie von hinten herauf durch die Öffnung 1, von vorn durch die Öffnung 2,

zieht das Band zwischen den Schlingen durch das Knopfloch K, befestigt ebenso das zweite Kreuz auf seiner Seite, indem man das Band über die Querschenkel des zweiten Kreuzes durch die

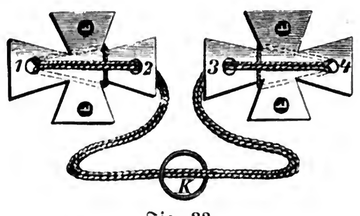


Fig. 33.

Öffnung 3, zuerst nach hinten heraus, dann durch das Knopfloch K hervor und über das erste Kreuz wegzieht, ehe man das Geschnür anstrafft.

c) **Die verzauberten Ringe.** Um die unter dem durchlochten Brettchen, wie die Figur zeigt, an verschiedenen Schlingen aufgehängten Ringlein e, d, c, b u. s. w. sämtlich an einer und derselben Schlinge zu vereinigen, verfährt man, wie folgt: Man lockert die Schlinge g, schiebt den Ring e nach i hinauf, faßt

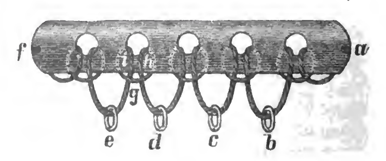


Fig. 34.

dann die Fäden i und h und zieht sie so weit an sich heran, daß die gelockerte Schlinge g zunächst wieder fest hinter das Brettchen und zuletzt durch das Loch im Brettchen nach vorn hervor gezerrt wird. Ist dies erreicht, so läßt sich der Ring e durch sie von dem Faden i auf den Faden h schieben, und gleitet, wenn die Schlinge g wieder in ihre frühere Lage gebracht wird, zu d herunter u. s. w.

d) **Die geheimnisvolle Wagschale.** Um den Ring auf oder von der Wage zu bringen, zieht man die Schlinge, welche ihn halten soll oder hält, aus der Mitte nach dem ersten Eckloch 1, durch dieses um den Knoten, der unter dem Loche liegt, herum und wieder zurück, ebenso verfährt man am 2., 3. und 4. Loch in der Runde herum, jedoch mit der Vorsicht, daß man die beiden Seitenfäden der Schlinge niemals übers Kreuz verdreht; endlich hebt man die Schlinge über den Knoten K, in dem die 6 Tragseile der Wagschale zusammenlaufen, weg, und der Ring wird von der Schlinge je nachdem befestigt oder gelöst.

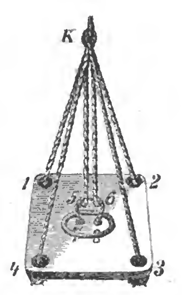


Fig. 35.

Zu den vorstehenden Spielen, welche in weiterer Ausbildung zu den „mechanischen Nebenbeschäftigungen*)“ hinleiten, gehören etwas Geduld und Fingerfertigkeit, nützliche Dinge für jeden, der sie hat, zumal wenn einer auf sich allein angewiesen ist.

Denn der Mensch ist zur Gesellschaft geschaffen, daher stehen „einsame Spiele“ immer im Widerspruche mit ihm, sind nie so angenehm, als die anderen, und wenn sie auch einen starken Grad des Vergnügens gewähren, so werden sie eben hierdurch den Spieler in die Gesellschaft zurücktreiben; denn die Freude drängt zur Mitteilung. Für das Drückende der Einsamkeit, im strengen Sinn, möchte daher wohl kein Spiel taugen, wenn es nicht mit einem Grade von Geistesanstrengung verbunden ist, der uns unsere Lage vergessen macht. Allein von solcher Einsamkeit kann hier die Rede auch nicht sein. Es ist aber oft der Fall, daß die Jugend an Gesellschaft von ihresgleichen Mangel hat, daß Eltern und Erzieher am Spiele nicht teilnehmen können und daher im Fall, daß weder Lust noch Gelegenheit zu irgend einer anderen Beschäftigung da ist, Spiele wünschen, wodurch die Kleinen in ihrer Gegenwart oder Nähe unterhalten werden können.

Wir haben also einige derart angegeben. Weiter empfehlen sich zu gleichem Zwecke die beiden nachstehenden Spiele.

Das Bilboquet. (Der Kugelbecher, das Fangbecherspiel.)

Ein etwa 10 cm langer zierlich gedrehter Stab von Knochen, Holz oder Elfenbein hat am oberen Ende eine kleine Schale, die in Form einer Halbkugel ausgedreht ist; sein unteres Ende läuft hingegen in eine Spitze aus. In der Mitte jenes Stäbchens

*) GutsMuths schrieb über diese ein besonderes Buch unter diesem Namen.

ist eine seidene Schnur befestigt, und an dieser hängt eine Kugel. In derjenigen Stelle der Kugel, die bei dem Hängen die unterste ist, befindet sich ein Loch. Der Spieler, welcher das Stäbchen mit den Spitzen der Finger hält, übt sich, die herabhängende Kugel durch einen schnellen Aufzug der Schnur in die Höhe zu schnellen und sie mit dem Becher zu fangen, so daß sie darin liegen bleibt; dies ist bald gelernt. Er kehrt das Stäbchen um, so daß die Spitze nach oben steht, wirft wieder die Kugel aufwärts und sucht die Spitze in das Loch zu bringen, um sie so aufzuspießen; dies ist weit schwerer. Die Bewegung der Kugel kann auf einige Arten abgeändert werden, am leichtesten ist das senkrechte Heraufziehen; schwerer wird das Fangen, wenn man sie in einem Bogen bald von vorn, bald von der linken oder der rechten Seite heraufschwingt. Erleichtert wird das Fangen mit der Spitze, wenn man die Kugel mit den Fingern herumschnellt, so daß sie bei dem Fangen rädelt.

Das Spiel ist nicht neu. Heinrich III. von Frankreich spielte es schon. Unter Ludwig XV. kam es wieder in Aufnahme; alles spielte Bilbocket, selbst die Schauspielerinnen auf dem Theater. Der Missionär Egede fand es in Grönland unter der Jugend, und auf Anamoka sahen es die Engländer von Weibern spielen. Es verlangt bei aller Beschränktheit doch ziemlich viel Augenmaß und Beurteilung der Behandlung des Geräts.

Das Ringelspiel. („Nürnberger Tand“; „Zankeisen“; franz.: les anneaux embarassans oder le baguenodier.)

Dies ziemlich allgemein bekannte Spiel verlangt nur Nachdenken, wenn man es noch nicht kann und den Versuch macht, die Ringe auf- und abzuspielen; sobald man aber die ganz leichten Regeln des Spieles kennt, wird es nur ein Spiel zur Förderung der Aufmerksamkeit und übt diese, sowie die Finger, besonders dann, wenn man sich eine kaum hinreichende Zeit setzt, in der die Ringe herab- und heraufgespielt werden sollen. Es ergiebt sich daraus, daß es nur von geringem Gehalt, allenfalls nur ein Spiel für kranke Kinder sei, denen es erlaubt ist, sich die Zeit zu vertreiben, weil sie sie nicht anders ausfüllen können. Nur in dieser Rücksicht folgende Beschreibung nach Fig. 36. — A ist eine von Draht gebogene vorn geschlossene, ohne den Handgriff 16 cm lange Gabel; B ein Blech mit 7 Löchern, durch welche 7 Stifte herauf treten, die unten mit Köpfen versehen und oben zu Öhren umgebogen sind. Jedes Öhr hält einen Ring von 2 cm Weite; übrigens sind die

Ringe und Stifte auf eine Art miteinander verschlungen, die man am besten aus der Zeichnung sehen kann. Das Spiel besteht darin, die Ringe so auf die Gabel zu bringen, daß zugleich alle Stifte von unten mitten durch die Gabel heraustreten und ein System bilden, wie es in B gezeichnet ist; ferner, die Ringe auch wieder herabzuspielen. Beides läßt sich durch Befolgung *einer* Regel zustande bringen, und die heißt: Es kann kein Ring herauf- oder heruntergespielt werden, es sei denn, daß nur noch *ein einziger* vor ihm auf der Gabel ist. Nur die beiden ersten Ringe machen davon eine Ausnahme, denn man kann sie jederzeit von unten durch die Gabel hinauf-

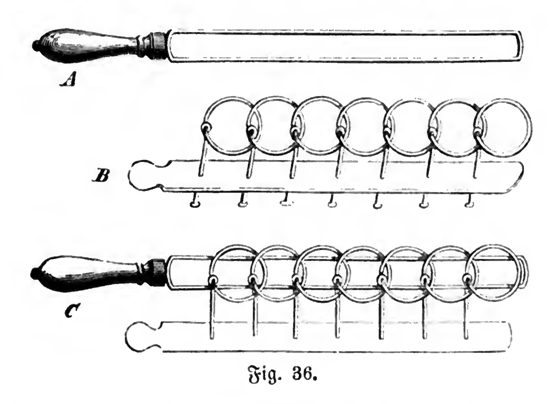


Fig. 36.

stecken und dann über ihren Schnabel ziehen. Um also den dritten heraufzubringen, müssen erst 1 und 2 heraufgesteckt, und und 1 wieder heruntergeworfen werden, dann kann man 3 von unten her durch die Gabel stecken und über den Schnabel ziehen. Oder will man den 7ten hinaufspielen, so müssen erst 1, 2, 3, 4, 5, 6 hinauf und dann 5, 4, 3, 2 und 1 herabgespielt werden, ehe man 7 hinaufbringen kann.

Einen Ring auf die Gabel bringen, heißt ihn von unten her durch den Spalt der Gabel stecken, oben horizontal darauf legen, bis an den Schnabel vorziehen und den Schnabel durchstecken. Einen Ring abwerfen, heißt das Gegenteil thun.

Man nehme die Gabel in die linke Hand, fasse damit zugleich den Schwanz des Bleches B, halte dieses unter die

Gabel, die Ringe nach oben, und verfahre mit Aufstecken und Abwerfen wie folgt. a bedeutet aufstecken, b abwerfen.

1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 6 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 a. 3 b. 1 b. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2, a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 7 a. (Hiermit sind die beiden ersten Ringe hinaufgespielt, nämlich 7 und 6.) 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. Jetzt hat der Spieler alle 7 oben. Auf folgende Art spielt er sie wieder ab. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 7 b. (Jetzt ist ein Ring herunter.) 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 6 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. Hiermit sind die Ringe wieder abgespielt. Der Anfänger lasse sich dieses vorlesen und verfahre mit den Ringen danach, so wird er gewiß nicht fehl gehen.

Das Spiel ist sehr alt; schon Cardanus (1501—1576) redet davon in seinem Werke „De subtilitate“ Eine eigene Abhandlung schrieb Wallis (1616 bis 1703) darüber in seiner großen Algebra. Es wird auch Grillenspiel genannt, nicht etwa deshalb, weil es geeignet wäre, die Grillen zu vertreiben, sondern grille bedeutet franz. ein Gitterwerk von Draht.

Hat das Spielzeug 7 Ringe, so spielt sie der Geübte in 3½ Minuten auf und ab. Zu 9 Ringen braucht er 10 bis 12 Minuten, zu 20 Ringen würde er nach darüber angestellten Berechnungen über 64 Tage, zu 30 Ringen schon über 2760 Jahre, und zu 50 Ringen mehrere Millionen Jahre gebrauchen. In diesem Sinne verdient das Spiel den Namen eines Geduldspieles. Auch die folgenden Spiele erfordern zunächst Geduld und — Einsamkeit, wenn sie auch in anderer Beziehung unter eine neue Überschrift gestellt werden.

D. Spiele zur Bildung des Geschmackes.

Geschmack ist das Vermögen, das Schöne zu empfinden und zu beurteilen. Es wäre zu wünschen, daß wir recht viel Spiele des Geschmackes hätten. Da sie allein auf reinen Trieb

der Thätigkeit gegründet sind, so verschwinden bei ihnen alle Leidenschaften, sind wenigstens bei ihnen nicht durchaus erforderlich. Schon in dieser Rücksicht verdienen sie alle Empfehlung. Leider muß ich hier eine Lücke lassen, weil ich nur folgende Spiele in dieser Ordnung anführen kann.

Täfeleispiele. („Parkettspiel"; „Mosaikspiel".)

Man denke sich von einem Damenbrette die Felder weg, so hat man den Spielraum zu einem Parkettspiel, nämlich eine durch niedrige Leisten eingefaßte regulär vierseitige Fläche. Es kommt bei dem Spiele darauf an, diese Fläche mit einer Menge kleiner, verschieden gefärbter Tafeln so zu belegen, daß dadurch, wie auf einem schön getäfelten Fußboden, allerlei hübsche Muster entstehen. Zu diesem Zwecke sind die kleinen Tafeln alle genau gleich groß und gegen den Spielraum so abgemessen, daß eine gewisse bestimmte Zahl derselben, z. B. 64, ihn genau ausfüllt. Sie sind nur so dick, wie ein Messerrücken, um sie bequem in einem kleinen Kästchen unter dem Spielraum aufbewahren zu können. Die Hauptsache besteht aber in der Farbe dieser Täfelchen. Eine jede von ihren beiden Seiten ist nämlich durch eine Diagonallinie (von der einen Ecke bis zur gegenüberstehenden) in zwei gleiche Hälften geteilt, und jede dieser vier Hälften ist mit einer feinen Lackfarbe überstrichen, so daß jedes Täfelchen auf der einen Seite z. B. rot und weiß, auf der anderen grün und gelb ist. Man erhält daher durch diese Einrichtung auf 64 Tafeln 356 dreiseitige gefärbte Felder, die man nach Willkür sehr mannigfaltig in allerlei hübsche symmetrische Zeichnungen zusammenstellen kann.

In dieser Zusammenstellung liegt einige Übung für den Erfindungsgeist und Geschmack der Jugend, die gewöhnlich an diesem stillen und sehr unschuldigen Spiele viel Vergnügen findet. Fertige Spiele dieser, sowie verwandter Arten, als da sind für noch kleinere Kinder z. B. die Fröbelschen Spiele des Stäbchenverschränkens, des Flechtens rc. kann man überall kaufen.

Bauspiele.

Diese gehören unter die trefflichsten aller „einsamen Spiele". Die Bedingung dabei aber ist eine doppelte: „Einmal, daß der Baukasten nur das durchaus einfache Material von Bausteinen giebt, sodann aber, daß diese Bausteine genau und sorgfältig

gearbeitet sind. Es sind dies nämlich teils einfache regelmäßige Würfel, teils Werkstücke genau von derselben Breite und Dicke, aber von der doppelten, drei-, vier- und mehrfachen je durch Einschnitte bezeichnete Länge, sämtlich in großer Anzahl und von hartem Holz oder auch Stein, wozu noch einige Gewölbebögen kommen können. Was sonst etwa noch von Säulen, Fensterstücken, Treppen u. s. w. beigegeben zu werden pflegt, verteuert die Sache sogleich und ist nicht nur entbehrlich (wie bereits die Gewölbebögen), sondern, weil es schon zu viel Vorbereitetes in die Hand giebt, sogar minder zweckmäßig.*)

Neben dem Baukasten empfehlen sich für Fortgeschrittenere immerhin die sog. Modellierbogen, welche man für billiges Geld überall kaufen kann.

Das obige, so höchst einfache, ja unscheinbare Gerät giebt der jugendlichen Erfindungsgabe, der Phantasie, dem Geschmack eine reiche und beinahe unerschöpfliche Gelegenheit zu den mannigfaltigsten Schöpfungen von dem einfachsten rohesten Versuche bis zu oft überraschenden Erzeugnissen des sich allmählich entwickelnden jugendlichen Geschmackes. Je einfacher nämlich dieser Stoff ist, desto größer muß die schaffende Selbstthätigkeit werden, desto größer ist aber auch, da das Kind einmal schaffen und gestalten will, seine Freude daran, und desto größer wird eben der pädagogische Wert der Sache. Denn nichts kann verkehrter und verfehlter sein, als dem Kinde künstliches, bereits vollständig ausgeführtes und oft, thöricht genug, reiches und kostbares Spielzeug in die Hände zu geben. Da nämlich der Trieb noch Thätigkeit meist gar keinen Stoff darin findet, so wird das Kind notwendig bald dadurch gelangweilt, und es will deswegen immer Neues, immer Schöneres und Reicheres, und mit der wachsenden Begierde wächst auch die Übersättigung und die Verwöhnung. Und dann klagen die schwachen und thörichten Eltern über diese Ungenügsamkeit und Sattheit, welche sie doch selbst erzeugt und genährt haben. Wollte man doch bedenken, daß das Kind durch solche gut gemeinte Verkehrtheit schon mittelst seines Spielzeuges von der so unendlich wichtigen Einfachheit und der Beschränkung seiner Neigung und seiner Begierden wie recht absichtlich in jene künstlichen Bedürfnisse, in jene anspruchsvolle unersättliche Genußsucht hineingeführt wird, welche auf den äußeren Wohlstand ebenso zerstörend einwirken, als sie den inneren Frieden, die sittliche Einfachheit und den sittlichen Ernst, welche unserer Zeit so hoch not thun, untergraben.

Doch kehren wir zu unserem Bauspiele zurück. Dieses hat endlich auch den Vorzug, daß es vermöge der großen Mannigfaltigkeit der möglichen Zusammensetzungen nicht leicht verleidet, ja beinahe immer anziehender wird, und der Herausgeber kennt mehr als einen Erwachsenen, der, indem

*) Gleichwohl möchte der Herausgeber die Anschaffung solcher fertigen Baukasten nicht unbedingt verurteilen, wenn sie mit so viel Überlegung zusammengestellt und so vorzüglich gearbeitet sind, wie die Rudolstädter, welche jetzt unter dem Namen „Richters Anker-Steinbaukasten“ allerorten verkauft werden.

er dem Kind Anleitung gab, selbst mit Vergnügen dabei verweilt und seinen eigenen Erfindungsgeist daran geübt hat. Nach den Züricher Neujahrsblättern der Chorherrenstube von 1820 ersann J. C. Lavater das Spiel der hölzernen Bausteine. (Vergl. Rochholz: „Alemannisches ꝛc.“ S. 362.)

Figurenspiele.

(Engl.: the Chinese puzzle-play; franz.: patience chinoise.)

Man kann sie fertig kaufen, die beste Ausgabe ist das bei Hermann Böhlau in Weimar erschienene „Geometrische Figurenspiel für Kinder und für Erwachsene. Neu entworfen und geordnet von Ludwig Kunze, Prof. der Mathematik“; zuerst 1842. Das Vorwort enthält auch die geschichtlichen Nachweise über das Aufkommen der Figurenspiele.

Aber nötig ist es nicht, daß man das Spiel fertig kauft; man kann sich die Täfelchen, durch deren Zusammensetzung die verschiedensten Figuren gebildet werden sollen, selbst aus Holz oder Pappe schneiden, z. B. durch saubere Zerlegung eines

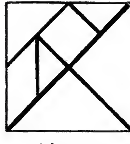


Fig. 37.

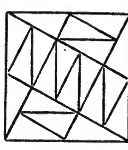


Fig. 38.

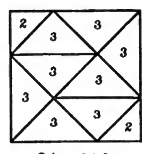


Fig. 38 b.

Quadrats in 7, bez. 20 und 10 Stücke nach den folgenden Zeichnungen Fig. 37, 38 und 38 b. Auch giebt man dann dem Spiel einen etwas geselligeren Charakter. Jeder der Mitspieler hat seine Stücke für sich, bildet aus ihnen eine beliebige Figur, zeichnet sie aber nur im Umriß auf, tauscht die Zeichnung mit der eines Nachbars aus, und nun bemühen sich beide, auszumitteln, wie jeder zu seiner Umrißfigur gekommen ist. — Bei Fig. 38 b ist das aus $2+2$ zusammengesetzte Quadrat $= \frac{1}{8}$ des aus $3+3$ u. s. w. zusammengesetzten. — Diese Beschäftigung entbehrt durchaus nicht des Reizes und der Spannung, und man kehrt gern von Zeit zu Zeit zu ihr zurück.

Zeichnungsspiele.

Es giebt deren viele Arten; für unseren Zweck müssen uns die folgenden 2 genügen.

1. **Die Zeichnungswürfel.** Folgendes noch sehr wenig bekannte Spiel, das der Phantasie eine schwierige, aber sehr edle geschmackbildende Beschäftigung darbietet, wird allen Freunden der Zeichenkunst, die schon so weit sind, daß sie sich über bloßes Kopieren hinauswagen, sehr willkommen sein. Ich entlehne es einem Brief, den man in den „Libationen" (einer im Felsecker'schen Verlage zu Nürnberg erschienenen Monatsschrift, seit 1795 Vierteljahrsschrift) findet.

Man hat 5 Würfel; der erste zeigt auf allen Seiten 1, der andere 2, der dritte 3 u. s. f. Jeder Zeichner läßt sie alle 5 zugleich auf eine gemäßigte Art aus der Hand auf das Papier oder auf die Tafel fallen, die er zum Zeichnen vor sich hat, und dieser Wurf entscheidet die Lage der einzelnen Teile der zu zeichnenden Figur; denn, dem angenommenen Gesetze nach, bestimmt der Würfel 1 die Stelle des Kopfes, 2 die der rechten, 3 die der linken Hand, 4 die des rechten, 5 die des linken Fußes. Der Zeichner befestigt diese Punkte und giebt die Würfel zu eben dem Gebrauche weiter. Von jetzt an erhält seine Phantasie freien Spielraum; denn es kommt nun darauf an, eine Menschenfigur sich in irgend einer Lage, sei es laufend, liegend, stürzend, kämpfend, arbeitend zu denken, so daß die genannten Teile auf die durch das ungefähre Auseinanderprellen der Würfel entstandenen Stellen fallen. Selbst dann, wenn das Ungefähr einen Würfel auf den anderen, z. B. 1 auf 4 bringen sollte, muß der rechte Fuß unter den Kopf gezeichnet werden; kurz, man darf keine nur denkbare Lage der Würfel verwerfen, es sei denn, daß der Zufall irgend einen so weit von den anderen abjagte, daß der Arm, das Bein ꝛc. dadurch aus den Grenzen aller Proportion träte. Welch' ein weites Feld erhält durch ein so leichtes Mittel die schöpferische Phantasie für ihre Wirksamkeit.

2. **Der blinde Zeichner.** Einem in der Gesellschaft, der Zeichnungsfertigkeit besitzt, wird ein weißes Blatt vorgelegt und der Zeichenstift überreicht. Er erklärt, was er zeichnen wolle, z. B. einen Storch, ein Schweinchen, und hält den Stift über die Mitte des Papieres; dann schließt er die Augen, oder läßt sie sich verbinden, und fragt: „Mit welchem Teile des Vogels soll ich beginnen?" Die Gesellschaft verlangt den Schnabel. Er zeichnet ihn. Dann den Schwanz. Er verrückt den Stift und zeichnet den Schwanz. Dann auf Verlangen den Kopf, ein Bein, die Flügel, den Rumpf, noch ein Bein, den Hals und schließlich das Auge, alles an denjenigen Stellen, wohin es seiner Mutmaßung nach gehört. Er wird diese Stellen indes selten

genau treffen, sondern leicht eine ergetzliche Mißgestaltung zustande bringen, obgleich eine scharfe Achtsamkeit auf die Größe der Handbewegungen manchen von der Gesellschaft erwarteten Irrtum, den sie gern belächelt hätte, verhütet. Man hat neuerdings Sammlungen von Bildern, welche auf diese Art zustande gekommen sind, veranstaltet und herausgegeben, denen ein komischer Reiz durchaus nicht abzusprechen ist.

Gleiches gilt von den Tintenklecksfiguren, welche sich bilden, wenn man ein Tintentröpfchen auf ein Blatt Papier fallen läßt oder einen beliebigen Krakel auf dem Blatte kritzelt, sodann, ehe die Tinte getrocknet ist, das Blatt mitten durch den Klecks oder den Krakel zusammen und wieder auseinander faltet. Es erscheint dann jedesmal eine symmetrische Figur, die auch ohne Nachhilfe der Kunst etwas Wohlgefälliges hat.

E. Spiele zur besonderen Förderung der Aufmerksamkeit.

Die böse Sieben. („Brr.")

Alle stehen oder sitzen im Kreise herum. Ein Aufseher steht mit dem Plumpsack in der Mitte und bestimmt den Genossen, welcher anzufangen hat und nun wird von 1—100 gezählt, so daß jeder der Reihe nach nur eine Zahl nennt. Nur darf nicht die Sieben und die Zahl, in welcher eine Sieben vorkommt, sowie die, in welcher die Sieben (ohne Bruchteil) enthalten ist, genannt werden, sondern es hat derjenige, auf welchen eine solche Zahl fällt, zu rufen: „Brr." Es hat also z. B. anstatt 17 „Brrzehn", statt 77 „Brr Brr" ꝛc. zu sagen. Wer dagegen handelt, erhält einen Plumpsackschlag oder giebt ein Pfand. Nach jedem Versehen beginnt der nächste das Zählen von 1 an.

Auch Erwachsene vergnügen sich gern mit diesem „Brr" und zahlen dann bei einem Versehen eine vorher bestimmte Geldstrafe zu einem wohlthätigen Zweck.

Der Rechenmeister.

Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe, und jede Person derselben stellt eine Ziffer vor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Sind der Personen mehr als 10, so wird die elfte wieder 1, die zwölfte 2 u. s. f. Der Rechenmeister stellt sich in einige

Entfernung vor die Reihe und unterhält die Gesellschaft durch mündlichen Vortrag auf irgend eine Art, bald durch kleine Erzählungen, bald durch Fragen an diese und jene Person, doch immer so, daß so viel Zahlen als möglich darin vorkommen, z. B.: „Diese Nacht, es war vielleicht 12, 3 oder 4 Uhr (denn man träumt gewöhnlich die Zeit nicht mit), träumte ich, es kämen 4 Kerle in mein Schlafzimmer, die sich vorgenommen hätten, mir eine so derbe Bewegung zu machen, wie sie, vielleicht sind es 200 Jahre her, der berühmte Sancho zu machen die Unlust hatte. Die Thür knarrte wirklich in meinen 2 Ohren 1=, 2=, 3=, 4=mal, ich hörte das Geräusch von 8 Füßen, sah endlich die 4 Bösewichter sich von 4 Seiten her meinem Bette nähern und bemerkte, daß jeder Miene machte, einen der 4 Zipfel meines Bettuches mit seinen 2 Fäusten fest zu fassen, um mich bis zur Decke 2 bis 3 m hoch in die Höhe zu prellen. Zum Glück habe ich immer 2 Pistolen im Bett, ich nahm 1 davon, brannte los, und fort waren die 4 Kerle" u. s. w. — So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, muß der Betreffende aufstehen und ihm eine Verbeugung machen; ist's eine zusammengesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beide Personen auf den Platz vor dem Rechenmeister, 1 auf die linke Seite der 2, und bleiben so lange stehen, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt, oder auch aus Versehen aufsteht, wenn seine Zahl nicht genannt ist, giebt entweder ein Pfand, oder er erhält von dem Rechenmeister die Bezahlung mit dem Plumpsack. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft ist, auch nicht von zwei oder mehreren Personen durch Zusammenstellung gemacht werden kann, so giebt er selbst ein Pfand, oder die Gesellschaft jagt ihn mit ihren Plumpsäcken vom Platz, und er verliert in beiden Fällen sein Amt.

Die orthographische Lehrstunde.

Die Gesellschaft sitzt im Halbkreis, der Schreibmeister als Hauptperson vor ihr. Will man nicht um Pfänder spielen, so hat jeder, was Knaben weit mehr Spaß macht, einen Plumpsack bei der Hand. Der Schreibmeister giebt jedem einen Buchstaben: „Du bist a, du b, du c, d, e, f," u. s. w. Reicht die Personenzahl nicht für das ganze Alphabet aus, so läßt man die selten vorkommenden Buchstaben weg. Die Verteilung geschieht nicht in der Reihe hin nach alphabetischer Folge, sondern

verworren durcheinander, so daß die Person n neben a sitzen kann. Das Spiel nimmt seinen Anfang. „So laßt uns denn“, beginnt der Schreibmeister, „unsere Arbeit anfangen, liebe Kinder! Gebt mir gehörig acht, damit mein Lineal (der Plumpsack) nicht nötig hat, auf euerem Rücken Linien zu ziehen. Du, mein lieber Heinrich, buchstabiere mir einmal das Wort Rechtschreibung.“ Dieser erhebt sich, läuft nach und nach zu den Personen r, e, c, h, t, buchstabiert dabei r-e-c-h-t-recht und zupft jeden Buchstaben am Ohr. — „Gut, mein Sohn“, ruft der Meister, „nun weiter!“ — Er buchstabiert auf eben die Art s-c-h-r-e-i-b — „Was? du ziehst mir das b mit in die erste Silbe?“ und sogleich erhält er vom Meister einen Klapps. „Mach's besser!“ — s-c-h-r-e-i-schrei. — „Gut!“ Jetzt kommt Heinrich in Verlegenheit, er weiß nicht recht, ob die Silbe bung mit dem p oder b geschrieben wird, und dann hat er vergessen, welche Person das u vorstellt. Sein Unstern führt ihn zum p, er will es bei dem Ohre zupfen, und Klapps! erhält er erst von ihm und dann vom Schreibmeister einen Schlag. Nun wandert er zum b, kommt dann aber zum d, weil er glaubt, es sei u. Das d giebt ihm wieder einen Klapps, nach dessen Wiederholung der Meister ihn zum u hinführt. Endlich buchstabiert er richtig heraus bung und ist damit fertig. Von Zeit zu Zeit, wenn das Gelächter, welches bei dem Ohrzupfen und Zuschlagen oft losbricht, zu laut wird, klopft der Meister die Spieler mit dem Lineale zur Ruhe. — Aus dem bisherigen ergiebt sich, daß ein jeder genau aufmerken und behalten müsse, wie die Buchstaben verteilt werden; denn wenn der Buchstabierer zur unrechten Person kommt und sie, wie vorhin das d, zupft, da er doch das u zupfen sollte, so erhält er von der Person d einen Streich, und ebenso vom Schreibmeister. Der Schreibmeister muß sich die Buchstaben ebenso gut merken, denn auch er erhält einen Schlag, wenn er den Spieler zu einem falschen Buchstaben bringt, selbst falsch buchstabiert, falsch verbessert, oder ein Wort aufgiebt, wozu nicht alle Buchstaben da sind.

Beide Spiele haben Ähnlichkeit miteinander, daher ziehe ich ihre Beurteilung hier zusammen. Der Rechenmeister erfordert weit mehr schnelle Aufmerksamkeit und ist für flüchtige junge Personen trefflich. Die Hauptperson erhält überdem Gelegenheit, ihr Mundwerk auf allerlei Art zu üben und ihre Phantasie in allerlei kleinen Erfindungen anzustrengen. — Noch weit vorzüglicher ist aber die orthographische Lehrstunde. Sie fordert neben gespannter Aufmerksamkeit auch Gedächtnis und ist mit weit mehr lächerlichen Auftritten verbunden, wenn die Gesellschaft mit

natürlicher Unbefangenheit spielt, und der Schreibmeister etwas kleinlich verfährt. Ich halte es für eines der zweckmäßigsten Spiele für junge Gesellschaften. Beide Spiele haben noch das Gute, daß sie einige Bewegung gewähren.

Kaufmann.

Der Plumpsack regiert bei diesem Spiel. Wird es gut gemacht, so verursacht es viel Gelächter. Den Zank- und Streitsüchtigen entferne man von allen Spielen, vorzüglich von diesem. Von 6, 8 und mehr Personen ist einer Kaufmann. Dieser mischt ein Spiel Karten und teilt jedem drei Blätter zu, das übriggebliebene Packet wird alsbald der Reihe nach herumgegeben, und jeder sucht seine Blätter daraus so zu vervollständigen, daß er in drei Blättern entweder 31 Augen oder 3 gleiche Blätter, z. B. 3 Könige, 3 Achten 2c. hat. Das Daus gilt 11, jedes Bild und die Zehn 10, wie das bekannt ist; 2 Bilder und ein Daus, oder 2 Däuser und eine Neun 2c. machen also 31 Augen. Sind die Blätter der Reihe nach herumgegeben, so nimmt der Kaufmann den Rest in Verwahrung und untersucht, ob jeder seine 31 Augen oder 3 gleiche Blätter habe. Wer sie nicht hat, bekommt von ihm und jedem der Gesellschaft einen Schlag mit dem Plumpsack. Der Kaufmann verteilt dann von Neuem. Soweit also ist dem Spiel etwas Glück beigemischt, und um jedem seinen Teil nach Billigkeit zukommen zu lassen, müssen die übriggebliebenen Blätter nicht immer einer Person zuerst gegeben werden, sondern man rückt bei jedem neuen Spiele damit auf die nächste Person fort, so daß im ersten Spiel A, im zweiten B, im dritten C u. s. w. zuerst die Blätter bekommt.

Zu gleicher Zeit aber wird auch die Vorsichtigkeit und Unbedachtsamkeit der Spieler mit ins Spiel gezogen; denn der Austeiler heißt Kaufmann, die Kartenblätter Waren, der Plumpsack die Elle, die Kreide die Tinte, das Spiel von 3 Blättern, sowie auch der Tisch, auf dem man spielt, der Laden, und die Striche, die man mit der Kreide macht, Rechnungen. Hat jemand seine 31 Augen gefunden, so muß er sagen: „Ich schließe meinen Laden!“ und seine Blätter dem Kaufmann übergeben. Wer diese Gegenstände, folglich auch den Kaufmann, mit ihren wahren Namen nennt, erhält vom Kaufmann einen Strich. Zu diesem Ende hat er die Namen aller vor sich auf den Tisch geschrieben. Der Kaufmann darf alles

gewöhnlich benennen; bemerkt er es aber nicht, wenn jemand die Sachen anders nennt, so macht ihm jemand einen Strich. Der Kaufmann hat daher ein sehr schwieriges Amt; denn jeder Mitspieler sucht ihm Rechnungen anzubringen und nennt folglich oft mit Fleiße die Karte Karte, die Striche Striche u. s. w., wenn er sieht, daß der Kaufmann nicht aufmerksam genug ist. Wenn der Kaufmann die vervollständigten Spiele durchgesehen hat, und jeder, der seines nicht vollständig hat, dafür bestraft worden ist, so geht's auch an die Bezahlung der Rechnungen. Der Kaufmann giebt jedem so viel Streiche, als er Rechnungen hat, und erhält auch von jedem zurück, was er bei ihm an Strichen hat.

Auch dieses Spiel erfordert viel Aufmerksamkeit und Besonnenheit; es ist für die Spieler nicht so ganz leicht, von den wahren Benennungen der Sachen abzusehen und die angenommenen zu gebrauchen, sowie es für den Kaufmann viel Schwierigkeit hat, bei dem Gespräche durcheinander die Fehler zu bemerken.

Das Advokatenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreis, und im Kreise befindet sich der Sprecher oder Anführer des Spieles, der bald diese, bald jene Person anredet, fragt u. s. w. Allein die gefragte Person darf bei Strafe eines Pfandes oder Streiches mit dem Taschentuche nie selbst antworten; denn jeder hat seinen Nachbar linker Hand zum Advokaten, der für ihn antworten muß oder bei Unterlassung in Strafe verfällt. Werden von diesem oder jenem etwa Fehler begangen, und der Sprecher merkt es nicht, so ist er ebenso schuldig. — Die ganze Sache ist einfach, auch sehr angenehm und lustig, wenn der Sprecher eine muntere Person ist, die ohne Stocken immer Sprechstoffe bereit hat, unaufhörlich fragt, verlangt, sich erkundigt, scherzt, bald diesen, bald jenen bei dem Namen ruft, auf eine lustige Art anklagt und ihn dadurch zur Antwort reizt; sie verlangt schnelle Aufmerksamkeit und ist daher nützlich, wie die vorigen Spiele. Allenfalls kann der Sprecher auch selbst der Advokat einer Person sein, auch selbst einen Advokaten haben, wenn er sich selbst auf eine lustige Art als Sprecher anredet. Fast dasselbe Spiel ist das sogenannte

Parlament. Hier ist einer der König, ein anderer der Kanzler, Sekretär, das Parlamentsglied u. s. w. Der Sprecher ist wieder in der Mitte, handelt aber hier mehr von Staats-

sachen auf eine scherzhafte Art, macht kurze Anträge über die dermaligen bekannteren Hauptfragen des Tages im Gebiete der Politik, der Staatswirtschaft, der Industrie; er sammelt die Stimmen u. dergl. Jeder antwortet für den anderen in fortgesetzter Ordnung, der Kanzler für den König u. s. w. Bei diesem Spiel ist in dem Falle noch weit mehr Aufmerksamkeit, als bei dem vorigen, nötig, wenn man die genannten Rollen durch Kartenblätter an die schon sitzende Gesellschaft verteilt; denn nun sitzt der Advokat nicht mehr neben dem, an welchen sich der Sprecher wendet; der König ist dann vielleicht auf dieser, der Kanzler auf jener Seite des Kreises.

Die Reise nach Jerusalem.

Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe, und vor ihr steht der Erzähler, der im Begriff ist, ihr eine Reise nach Jerusalem zu beschreiben. Vorher aber giebt er jedem ein Wort und zwar ein solches, das in seiner Erzählung oft vorkommt, als: Schiff, Matrose, Segel, Hafen, Anker, Wind, Sturm, See, Wasser, Zwieback, Seeräuber, Insel, Kompaß, Kanonen, Seekrankheit, Verdeck, Tau, Mast, Haifisch u. dgl. Man kann allenfalls auch jeder Person zwei dergleichen Wörter geben. So oft er nun in seiner Erzählung ein solches Wort gebraucht, muß die Person, welcher es zugeteilt ist, schnell aufstehen, sich herumdrehen und stehen bleiben, bis eine andere zum Umdrehen gebracht wird. Vergißt sie es, oder thut sie es zur Unzeit, so bekommt sie von dem Erzähler entweder einen Schlag mit dem Plumpsack, oder sie muß ein Pfand geben. Kommt das Wort Jerusalem in der Erzählung vor, so müssen sich alle umdrehen bei derselben Strafe. Hat der Reisende seine Erzählung geendigt, so werden die Pfänder wieder eingelöst. Zum Beispiel:

„Meine Herren und Damen, Sie wünschen von mir eine Erzählung meiner Reise nach Jerusalem, und ich bin bereit, Ihnen diese Wasserreise, die ich in einem englischen Schiffe machte, zu erzählen. Man kann auch zu Lande nach der schönen Stadt Jerusalem reisen, aber zur See ist's doch bequemer, wenigstens hat man auf der See nicht so viel vom Staub auszustehen, und bekommt man auch die Seekrankheit, so ist die nicht so schlimm, als die Stöße, welche man auf üblen Wegen vom Wagen leidet; denn die Seekrankheit vergeht bald wieder, aber die Wege bleiben schlecht, bis man bei Jerusalem an-

kommt; erst kurz vor Jerusalem werden sie besser. Unser Schiff lag im Hafen von Portsmouth. Es war ein großes Schiff; ein Schiff, das viele Kanonen führte; das Ankertau, meine Herren, war so dick, wie ein Mann. Ich kaufte Nahrungsmittel, Zwieback u. dgl.; die Matrosen lichteten die Anker, spannten die Segel, lösten die Kanonen zum Abschied und schrieen alle: „Lebt wohl, es geht nach der schönen Stadt!" — — Wir waren kaum aus dem Hafen, so wurde mir das Herz schwer, ungern sah ich das Land verschwinden, aber der Gedanke an Jerusalem beruhigte mich, auch war eine Seereise für mich etwas Neues. Das Wasser wurde nun nach und nach so groß, die See so weit, daß ich's nicht mehr übersehen konnte, der Wind ging in den Rücken, blies stark, das Schiff flog davon, und ich dachte: Wenn das so fortgeht, werden wir bald nach Jerusalem geblasen sein" u. s. w. — Die Hauptsache bleibt, jene Wörter recht oft vorzubringen, damit die Zuhörer fleißig im Drehen bleiben; übrigens verflicht man allerhand Vorfälle von Sturm, Verschlagung, Landung auf einer Insel, von Schiffbruch, Gefechten mit Seeräubern, großen Haifischen u. s. w. in die Erzählung. Durch dergleichen Sachen läßt sich diese interessant machen, und ist man geschickt genug, sie scherzhaft zu machen, so werden die Zuhörer zum Lachen bewogen und vergessen darüber das Umdrehen.

Dieses Spiel ist sehr unschuldig und macht die Jugend fröhlich; es ist mit Lachen und mit einem Grade von Bewegung verbunden, den der Erzähler dadurch vergrößern kann, daß er die gegebenen Wörter öfters mit einflicht. Es verlangt Aufmerksamkeit der Zuhörer, um ihre Wörter nicht zu verhören, und erhält sie dadurch in steter Spannung. Aber ein geschickter Kinderfreund könnte es mitunter auch nützlich machen. Er kann der Jugend dabei vielerlei Begriffe beibringen, wenn er die Sache nicht nur zum Spaße macht, sondern sie wie eine wirkliche Reise behandelt, zur Abwechselung nicht immer zur See, sondern auch zu Lande nach Jerusalem reist, und, was ja ganz unverwehrt bleibt, nicht immer Jerusalem, sondern bald Boston, bald Lissabon, Petersburg, Moskau, Kopenhagen zum Ziele der Reise nimmt. Hierdurch kann dieses Spiel eines der besten von den sog. belehrenden Spielen werden, wenn man überhaupt es für gut findet, durch Spiele belehren zu wollen. Er muß dann nur bei jeder von dergleichen Reisen solche Wörter verteilen, die sich am häufigsten in die Erzählung flechten lassen.

Fischen.

Einer ist Fischer, die anderen wählen sich oder bekommen je den Namen eines Fisches. Der Fischer spricht z. B.: „Ich

fischte im Teiche die ganze Nacht, konnte aber nichts weiter fangen als einen Hecht!" Der Genosse mit dem Namen „Hecht" steht sofort auf und ruft: „Ich bin's!" Mit diesem unterhält sich der Fischer laut und läßt alsbald den Namen eines anderen Fisches in die Erzählung einfließen, welcher ebenfalls sofort aufsteht, und „Ich bin's!" sagt, während der „Hecht" sich setzt. Wer nicht aufpaßt, wird Fischer. — Oder der Fischer sagt: „Ich fische in unseres Herrn Teichen für die Armen und die Reichen. Haltet fest! Laßt los!" Es halten nämlich die Genossen (in Schweden) hierbei ein Tuch fest, und die Gespielen haben das Gegenteil von dem zu thun, was der Fischer verlangt. Wenn er also ruft: „Haltet fest!", so müssen sie loslassen, und wenn er ruft: „Laßt los!", so müssen sie das Tuch straffziehen.

Das Taubenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreis, und jeder wählt sich den Namen irgend einer Getreideart: Gerste, Hafer, Erbsen, Weizen ꝛc. Einer von der Gesellschaft macht den Anfang und spricht schnell: „Ich lasse meine Tauben fliegen in die —"; hier nennt er eine von den gewählten Sämereien, z. B. Gerste. Derjenige, welcher den Namen davon genommen hat, ruft schnell: „Nein, nicht in die Gerste, sondern in die —"; hier nennt er schnell wieder eine andere Samenart und bringt so das Spiel auf einen anderen, dieser auf einen dritten u. s. w. Wer auf diese Art aufgefordert ist, und nicht *schnell* antwortet, mit der Antwort gar *ausbleibt*, nicht *dieselbe* Redensart braucht, oder durch Mangel an Fassung eine Sämerei nennt, die von keinem Gesellschafter gewählt ist, giebt ein Pfand u. s. w.

Das Spiel ist nicht nur unschuldig und lustig, sondern auch zweckmäßig für *Kinder*, die gern mit den Gedanken herumflattern oder langsamen Kopfes, also nicht schnellschlüssig (resolut) sind; denn es erfordert Aufmerksamkeit, schnellen Entschluß, rasches Mundwerk und stete Gedächtnishilfe im Behalten der Getreidearten.

Das Farbenspiel.

Es läuft mit dem vorigen auf eins hinaus, ich darf es daher nur ganz kurz angeben. Jeder hat seine Farbe, wie vorhin eine Getreideart, gewählt. Einer macht den Anfang und spricht: „Meine braune Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die häßliche gelbe!" Der, welcher sich Gelb gewählt hat, fällt gleich

ein: „Nein, meine gelbe Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die — —“; hier nennt er eine andere. So bringt einer das Sprechen auf den anderen. Wer gar nicht oder nicht gleich antwortet, wer an den Ausdrücken etwas ändert, oder ein Wort ausläßt, giebt ein Pfand, oder erhält von dem im Kreise stehenden Maler einen Pinselstrich, d. i. einen Streich mit dem Plumpsack.

Die Bestimmung nach dem ABC.

Ein Spielgenosse fragt schnell seinen Nachbar: „Wenn ich eine Ameise wäre, wozu würden Sie mich bestimmen?“ Dieser antwortet schnell: „Zur Arbeit!“ und fragt den nächsten: „Wenn ich eine Blume wäre, wozu würden Sie mich anwenden?“ Dieser antwortet sogleich: „Zum Boukett!“ u. s. f. durch das ganze ABC; doch ist es vorerst nicht nötig, daß die Antwort ebenfalls mit demselben Buchstaben beginnt. Wer nicht rasch mit der Antwort bei der Hand ist, auch keine giebt, nachdem vom Fragenden bereits bis 3 gezählt ist, giebt ein Pfand. Es können auch alle erst mit dem Buchstaben A fragen und antworten, dann alle mit B, oder alle mit A fragen und mit B antworten ꝛc.

Alle Vögel fliegen.

Ich führe diese kleine lustige Posse hier mit an, weil ich nichts Unsittliches und Schädliches, aber wohl Vergnügen und eine kleine Verwendung des Geistes darin finde, die ich mit keinem andern Wort als Geistesschnelligkeit oder schnelle Aufmerksamkeit zu bezeichnen weiß.

Die zahlreiche Gesellschaft setzt sich, oder sie steht in einer Reihe und ist äußerst aufmerksam auf den Vorspieler. Dieser steht mit einem gedrehten Tuche vor der Reihe und unterhält sie auf allerlei Art, z. B.: „Meine Herrn, ich bin weit in der Welt herum gewesen, habe viele Länder gesehen und bin ein starker Naturkundiger geworden; ich weiß z. B., daß alles, was Federn hat, fliegt. — Sie müssen freilich alle Bett- und Schreibfederbehältnisse davon ausnehmen. — Aber alle Vögel fliegen!“ — Hier hebt er seine Hände auf und alle Zuhörer müssen in dem Augenblicke dasselbe thun; wer es nicht thut, bekommt einen Schlag. — „Alle Enten fliegen, alle Rebhühner, alle Stare fliegen.“ So nennt er schnell hintereinander her allerlei Vogelarten, und bei jeder müssen die Hände von allen zum Zeichen

des Fliegens gehoben werden. Aber plötzlich nennt er mitten unter den Vögeln irgend etwas, das nicht fliegen kann, z. B. „alle Berge fliegen, alle Pferde fliegen.“ Die Hände sind da einmal im Gange des Auffahrens; daher versehen sich die Genossen sehr leicht und lassen Berg und Pferd mitfliegen. Da setzt's dann etwas ab, und dies macht Gelächter.

Suppe Essen.

Die Gespielen sitzen um einen großen Tisch, dürfen aber die Hände nicht auf ihn legen. Ein Spielgenosse hat ein Stöckchen oder ein Lineal in der Hand und hat das Recht, auf seinen Ruf hin: „Fleisch vom Tisch!“ denjenigen mit einem gelinden Schlage zu strafen, der seine Hand trotzdem auf dem Tische liegen läßt. Es werden so viel Kartenblätter oder Papierstückchen ꝛc. auf dem Tisch umher gelegt, als Spieler zugegen sind, weniger eins. Einer erzählt nun in bunter Reihe, was er gern ißt. Sobald aber das Wort „Suppe“ von ihm genannt wird, greift jeder z. B. nach der ihm zunächst liegenden Karte. Wer kein Blatt erhält, bekommt ebenfalls einen gelinden Schlag auf die Hand.

Der Schmied. („'s kommt eine Dame aus Paris.“)

Die Spieler sitzen um einen Tisch herum. Der Reihe nach spricht einer zum anderen: „Es kommt ein Herr aus Paris.“ „Was bringt er mit?“ „Ein Hämmerchen.“ Nun pocht der erste ununterbrochen mit dem Finger, dem „Hämmerchen“, der rechten Hand auf den Tisch; der zweite, dritte ꝛc. thun dasselbe, sobald sie mit ihrem Nachbar erst jene Worte gewechselt haben. Ist die Reihe wieder am ersten, so wiederholt er jene Worte, bringt aber nun zwei Hämmerchen mit, pocht also mit je einem Finger beider Hände. Später bringt er einen Hammer mit, indem er auch noch dann und wann mit dem Ellenbogen aufpocht, ohne mit dem Pochen der Finger aufzuhören; dann zwei Hämmer, einen Amboß, dargestellt durch schnelles Erheben und Niederlassen auf dem Platz, schließlich noch einen Blasebalg, der mit dem Munde nachgeahmt wird. Der erste antwortet also nunmehr auf die Frage: „Was bringt er mit?“ „Zwei Hämmerchen, zwei Hämmer, einen Amboß und einen Blasebalg!“ und läßt alle diese Werkzeuge thätig sein. Der

Lärm ist allerdings schließlich kein kleiner, gerade dieser Umstand im Vereine mit der anstrengenden Geschäftigkeit jedes einzelnen führen schließlich zur allgemeinen Heiterkeit. — Kommt „eine Dame aus Paris", so bringt sie einen Fächer, zwei Fächer, einen Stampfer und schließlich zwei Stampfer mit, so daß nun beide Hände und beide Beine womöglich im Takt aller thätig sind.

Befehlsspiel. (Basedows „Kommandierspiel".*)

Für kleine Kinder ist dieses Spiel vortrefflich; „man kann," sagt Basedow, von dem es herrührt, „Leib und Seele der Kinder dadurch üben, Sachenlehre und Namenlehre dadurch erleichtern; die größeren Kinder zu Lehrern der kleinen machen; nützliche Anmerkungen einstreuen und die Jugend dadurch vergnügen. Wenn der Befehlshaber (Kinderfreund, Lehrer) seine Sache versteht, wenn er scherzt, genug abwechselt, zuweilen Strafen in Scherz verwandelt und kleine Belohnungen austeilt und durch Mäßigung den Ekel verhütet, so wird dieser lehrreiche Zeitgebrauch die Kinder immer sehr vergnügen." — Ich möchte noch hinzufügen, daß es ein gutes Mittel ist, die Kinder zu schneller Aufmerksamkeit auf das, was um sie her gethan und gesagt wird, zu gewöhnen; auch kann es dazu beitragen, schnelle Folgsamkeit leisten zu lernen.

Der Kinderfreund stellt die Kleinen vor sich hin, um sie alle leicht übersehen zu können, und beginnt sie bald durch Fragen, bald durch Befehle in Thätigkeit zu setzen, z. B.: „Gebt acht! Wenn ich sage: Wo ist dies und das? so greift es an. Wo ist der Kopf, die Brust, der Unterleib, der rechte Oberschenkel, der Hals, das Bein u. s. w. Marschiert! — Halt!" — Ah, Karl stand nicht, er soll zwei Plumpsackschläge leiden. Detlef soll sie ihm geben. — „Achtung! Streckt vor den rechten Arm, den linken, das rechte Bein, das linke, nun beide!" Ha ha ha!, das könnt ihr nicht. Bauz, da liegt Fritz. — „Achtung! — marschiert! — lauft! — steht! Wer kann am

*) GutsMuths giebt mit Recht nur einen Auszug aus dem von Basedows treuen Mitarbeiter Wolke aufgebrachten, aber von Basedow selbst beschriebenen Kommandierspiel. Die Dessauer Spiele hatten fast sämtlich den Zweck, gleichzeitig der leichteren Erlernung fremder Sprachen zu dienen. Selbst das, was wir jetzt Freiübungen nennen, wurde mittelst des Wolkeschen Kommandierspiels dazu verwendet, die Schüler mit den lateinischen Bezeichnungen verschiedener Gelenkthätigkeiten des Körpers vertraut zu machen. Wer das Kommandierspiel, diesen echten Zeugen für die Betriebsweise der Spiele in den Philantropinen, diesen Vorläufer für die Spieß'schen Frei- und Ordnungsübungen, in seinem vollen Umfange kennen lernen will, den verweisen wir auf die „Turnzeitung" v. J. 1870, S. 58 (die Turnübungen in den Philantropinen 2c. v. Dr. K. Wassmannsdorff).

geschwindesten zum Sitzen kommen?“ — Emilie war die klügste; sie setzte sich gleich zu Boden. — „Bleibt still, ihr Mädchen! Ihr Knaben, lauft!“ — Ei, Dorchen lief auch. Sie muß die Hände auf den Rücken legen, bis ich zehn zähle. — — Ihr alle stellt euch drei bei drei in Haufen; ich will immer nur einen Haufen fragen, um zu sehen, wer von dreien am ersten antworten kann. „Was ist in der Stube schwarz?“ — Die Tafel, der Hut, meine Schuhe, meine Strümpfe ꝛc. „Was ist weiß?“ u. s. w. — Ich füge hinzu:

Größere Gespielen kauern schließlich dicht nebeneinander in einer Reihe nieder und zwar wieder auf Befehl. Dem ersten ist aber ein Wink gegeben worden, seinem Nachbar einen kleinen Stoß zu geben, sobald z. B. im Knieen noch irgend eine Übung auszuführen ist, und alle liegen plötzlich und zu ihrem eigenen Ergetzen am Boden, weil ja der Stoß sich bis zum letzten fortpflanzte.

Aus diesem Beispiel, das ich aus des Erfinders „Elementarbuche“ Bd. I. II. b oder Seite 104 entlehne, wird man leicht erachten, wie dies Spiel angestellt werde. Belehrung, Munterkeit, Lachen, Scherz, Bewegung sind hier ganz in der Gewalt des Befehlenden, und das Spiel ist unerschöpflich, wenn er selbst es ist.

Sprachspiele.

Satzformeln.

Alle Spiele dieser Art verlangen mehr Aufmerksamkeit, als Gedächtnis; denn gewöhnlich ist die kleine Reihe von Sätzen leicht zu behalten, und die Ordnung ihrer Verbindung untereinander ist so natürlich und so leicht, daß das Gedächtnis wenig Mühe hat; allein bei dem schnellen Hersprechen ist nichts gewöhnlicher, als daß man aus Übereilung diesen oder jenen überspringt oder an die unrechte Stelle setzt. Man sieht in diesem Falle seinen Fehler gleich hinterher ein, ein Zeichen, daß die Schuld nicht am Gedächtnis, sondern an der Aufmerksamkeit lag, und daß diese hierbei mehr in Anspruch kommt, als jenes. Daher ordne ich diese Spiele unter die der Aufmerksamkeit. Ihre Formeln, welche oft ziemlich lang sind, werden stück- oder satzweise in der Gesellschaft nachgesprochen; so oft ein Satz im Kreise herum von jedem nachgesprochen ist, setzt der Anfänger einen neuen hinzu, als: „Ich verkaufe meine Perücke; — ich verkaufe die Ratte, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe

die Katze, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Hund, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte“ u. s. w.; in der Folge wird noch das Feuer, das den Stock verbrannte, und das Wasser verkauft, welches das Feuer löschte. Das Nachsprechen muß schnell, mit den gleichen Worten, in eben der Ordnung, ohne das geringste Stocken geschehen, sonst werden Pfänder bezahlt, oder der Plumpsack spielt seine Rolle, den jeder für seinen Nachbar bereit hält. Dergleichen Spiele haben gewöhnlich viel Lustiges. Formeln der Art kann jeder leicht zusammenstellen.

Sehr bekannt ist z. B. folgende Formel: Es kam einst eine Maus in unser Kornhaus; und die: Der Herr schickt einst den Jochen aus, er soll den Hafer schneiden; der Jochen schneid't den Hafer nicht und kommt auch nicht nach Haus. Da schickt der Herr den Pudel aus, er soll den Jochen beißen; der Pudel beißt den Jochen nicht, der Jochen schneid't den Hafer nicht 2c., worauf sich dasselbe mit dem Prügel, dem Feuer, Wasser, Ochsen, Fleischer, Henker wiederholt.

Oder: Hier ist der Jäger, der den Hund schoß, der die Katze jagte, die die Maus fraß, die das Band zernagte, woran der Schlüssel hing zur Kapelle, Herr Kastellan!

Lautspiele.

Eine andere Gattung dieser Nachsprechspiele ist mehr für die Übung der Sprachorgane gemacht. Es giebt davon eine große Menge, jede Provinz hat dergleichen; aber die meisten sind schlecht, teils als bloße Silbenzusammenstellungen ohne Verstand, teils weil sie mit Fleiße so gemacht sind, daß durch das Versehen in der Aussprache schmutzige Ausdrücke entstehen. Ist dies vermieden, so haben dergleichen kleine Sprüchlein, die man mehrmals hintereinander sagt, und bei denen man die Fehler ebenfalls auf irgend eine Art bestraft, den Nutzen, daß sie die Sprachorgane üben und auf einige Minuten lustige Unterhaltung gewähren. Nur als Beispiele, eben nicht als Muster, mögen folgende gelten:

Der Metzger wetzt das Metzgermesser.

Sechs und sechzig Schock sächsische Schuhzwecken.

Der Sperber fragt: „Was machst du, Wachtel?“ „Was fragst du, Sperber?“ sprach die Wachtel.

Meßwechsel, Wachsmaske.

Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär',

gäb' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr'. Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist, drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt.

Fischers Fritze fischte frische Fische.

Wir Wiener Waschweiber wollten wohl weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warm Wasser wär'.

Es liegt ein Klötzchen bleiches Blei gleich bei Blaubeuren.

Der Kottbusser Postkutschenkastenputzer putzt den Kottbusser Postkutschenkasten.

Meister Müller, mahle mir meine Metze Mehl, morgen muß mir meine Mutter Mehlmuß machen.

Kein klein Kind kann Kirschkern knacken, und keine kleine Köchin kann Kalbskopf kochen.

Le ris tenta le rat; le rat tenté tâta le ris.

Kleine Katzen und kleine Kinder kugeln gern mit Klinkern und Kugeln.

Sol et luna coelo lucent, luna lucet luce aliena.

Nemo solus sibi satis sapet, d. i. Niemand soll sich selber sattsam schlau scheinen.

Die Fremdsprache.

Eine dritte Art von Sprachspielen macht etwas größeren Kindern zuweilen recht viel Vergnügen und übt ihre Organe wie ihre Aufmerksamkeit. Sie kommen dadurch zustande, daß die Sprechenden in jeder Silbe jedes Wortes einen der Konsonanten P, T, K, L, S u. s. w. einschieben. Haben zwei bei ihrer Zwiesprache darin sich Geläufigkeit erworben, so werden sie sich miteinander unterhalten können, ohne daß ein dritter, welcher diese Geläufigkeit nicht besitzt, sie versteht, als ob sie in fremder Zunge neben ihm verhandelten. Aus dem Satze: „Wir verstehen uns, du nicht", wird dann:

Wipir veperstepehn upuns, dupu nipicht.

Witir veterstetehn utuns, dutu nitícht.

Wikir vekerstekehn ukuns, duku nikicht.

Wilir velerstelehn uluns, dulu nilicht.

Wisir veserstesehn usuns, dusu nisicht.

Mundschnelle Kinder bringen es leicht dahin, mit der Einschiebung mehrerer Konsonanten und darüber noch mit der Betonung zu wechseln und:

Silie vekerstehmen sipich ulund akandere vemerstehlen siepie niricht.

II. Spiele zur Entfaltung der Kräfte des Gedächtnisses, des Witzes und des reiferen Urteils.

Verstandesspiele.

Wie unter den Bewegungsspielen die darstellenden als eine besondere Klasse herausgehoben sind, so auch bei den Ruhespielen diejenigen, bei denen die Übung des reineren Verstandes vorwaltet; denn es kann nicht genug betont werden, daß der Mensch, wie und was er auch spielt, immer nach Schillers Ausdruck ganz ist; ein Spiel, in welchem ausschließlich der Verstand wirksam würde, giebt es ebensowenig, als eines, welches die Gefühle in keiner Weise anregte. Gleichwohl ist der Unterschied zwischen der Art der Erregung, in welche derselbe Mensch bei der Wiedergabe einer Heldenrolle in einem Schauspiel und bei der Lösung einer Schachspielaufgabe versetzt wird, eine nach ihrem Maße (quantitativ) so verschiedene, daß sie uns als eine völlig andersartige (qualitativ verschiedene) erscheint. Wie die darstellenden Spiele in der Kunst gipfeln, so die Verstandesspiele in den Wissenschaften. GutsMuths teilt die ganze Schar der letzteren, welche er hier und da geradezu wissenschaftliche Spiele nennt, in drei Klassen, in Spiele zur Stärkung des Gedächtnisses, zur Erregung des Witzes, zur Bethätigung des reiferen Verstandes, und ordnet den letzteren die Brettspiele zu. Als Unterabteilungen sind seine Überschriften beibehalten. Doch mußte, um die Übersicht klarer hervortreten zu lassen, der gesamte Stoff zuvor nach den Spielmitteln in zwei Fächer untergebracht werden. Alle hierher gehörenden Spiele sind entweder laute Spiele oder stille; es sind Sprech- und Redespiele oder Brettspiele. Bei jenen sind Worte gleichsam die Münzen, in denen der Spielgedanke ausgegeben wird. Zuweilen auch Zeichen und Bilder, welche entweder das einzelne Wort oder den Satz (die Vorstellung, den Begriff) ersetzen; hier finden die Bilderrätsel und die sog. Rebus eine Stelle. Zuweilen auch nur Laute, Klänge oder Töne, wie beim Suchen nach der Musik (siehe das betr. Spiel). Das in anmutiger Form sich entwickelnde Gespräch in der Gesellschaft der Erwachsenen (die Plauderei, die Causerie) ist die freieste Form dieser Spielart. Bei den Brettspielen dienen Figuren und Steine, Marken als Ausdrucksmittel des Spielgedankens.

Die Philosophie des Spieles hat die Verwandschaft und die Unterschiede der Spielarten, ihre bedingten oder unbedingten Reize, ihren moralischen und intellecktuellen Wert und Rang weiter zu erörtern. Sie hat es u. a. in den Werken von

Julius Schaller: „Das Spiel und die Spiele. Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik wie zum Verständnis des geselligen Lebens." Weimar, H. Böhlen. 1861 und von

Lazarus: „Über die Reize des Spieles“, 1883 gethan*), auf welche diejenigen verwiesen werden, die eine Lust daraus schöpfen, die Erscheinungen des Lebens nicht bloß als gegebene Thatsachen hinzunehmen, sondern in ihren Beziehungen nachdenkend zu betrachten. Für die praktischen Zwecke, welche GutsMuths in seinem Spielbuche verfolgt, genügt auch jetzt noch das, was er selbst und die Herausgeber der früheren Auflagen vom Standpunkte des Erziehers darüber gelegentlich gesagt haben.

A. Sprech-Spiele.

Spiele zur Stärkung des Gedächtnisses.

GutsMuths sagt hierüber:

Das Gedächtnis hat hier hauptsächlich nur die Rolle der Wiederholung, weil es bei diesen Spielen mehr darauf angelegt ist, schon gehabte Begriffe wieder zurückzurufen, als neue einzuprägen. Hierdurch eignen sich die hierher gehörigen Spiele zur Wiederholung wissenschaftlicher Kenntnisse, und daher kommt es eben, daß fast alle wissenschaftlichen Spiele zu dieser Ordnung gehören. Man hat neueren Erziehern, als Erfindern solcher Spiele, oft den Vorwurf gemacht, als wollten sie Wissenschaften zu Spielen herabwürdigen und Wissenschaften durch Spiel beibringen. Allein wissenschaftliche Kenntnisse mit jungen Lehrlingen außer den Lehrstunden unter gewissen Umständen im Spiele wiederholen, heißt wohl nicht, mit Wissenschaften spielen und sie herabwürdigen, wohl aber sich mit den Wissenschaften an Zeit, Ort, Umstände und Jugend anschmiegen, und wenn Spiele der Art schon die Kenntnis wissenschaftlicher Gegenstände voraussetzen, so kann man ja nicht den Zweck haben, diese zu lehren, sondern nur gelegentlich zu wiederholen. Wer über das Wiederholen etwas nachgedacht und gefunden hat, daß dieses Wiederkäuen schon gehabter, von aller Neuheit entblößter Begriffe dem menschlichen Geiste und besonders der Jugend widerstehend ist, der wird in guten Spielen derart nichts Anstößiges finden. Wissenschaftliche Spiele sind überdem nichts weniger als Erfindungen der neuen Erzieher; schon mit dem sechzehnten Jahrhundert findet man geographische, heraldische, mathematische, historische, sogar juristische Spiele.

*) Schaller unterscheidet: 1) Kinderspiele, 2) Gymnastische Spiele, 3) Verstandesspiele, 4) Reine Glücksspiele und 5) Gesellschaftsspiele; Lazarus: 1) Glücksspiele, 2) Übungsspiele, 3) Idealspiele; Schleiermacher nur 1) gymnastische und 2) dialektische Spiele.

Der Herausgeber fühlt sich aber nach reiflichstem Zurategehen mit sich selbst genötigt, von den unter dieser Rubrik von GutsMuths aufgeführten Spielen nur das erste und auch dieses nur als Beispiel dafür stehen zu lassen, was der genannte hochverdiente Verfasser unter diesen Spielen verstanden wissen will. Allerdings macht sich ersterer damit zu seinem eignen größten Leidwesen einer Sünde gegen die Pietät schuldig; aber er kann nicht anders, wenn er nicht gegen seine Überzeugung, daß in das Spiel kein absichtliches Unterrichten gehöre, handeln will. Übrigens sind die weggelassenen 6 Spiele:

1) das geographische Kartenspiel (von Campe entworfen),

2) das historisch-chronologische Spiel (von Catel in Berlin 1791 bekannt gemacht),

3) das Regentenspiel,

4) das physikalische Kartenspiel (1792 erschienen), von welchem GutsMuths selbst sagt: „Diese ganze Komposition ist elend, sie taugt weder als Spiel noch als Unterricht“,

5) die Kaufleute (von GutsMuths unter einer anderen Rubrik aufgeführt),

6) das arithmetische Spiel,

nur solche, zu denen das Spielzeug gekauft werden muß, ganz abgesehen davon, daß sie bloß von einer sehr gut unterrichteten Jugend gespielt werden können und stets dem Wechsel unterworfen sind. Dem käuflichen Spielzeug ist aber stets die Beschreibung der Ausführungsweise beigegeben. Der Herausgeber hat seinen Kindern früher derartige Spiele gekauft, aber die Erfahrung hat ihn gelehrt, daß sie von ihnen sehr bald unbeachtet blieben, und nur dann wieder hervorgesucht wurden, wenn er selbst mitspielte, also Veranlassung dazu gab. Müßten doch dann auch, wenn man solche mit voller Beschreibung im Handel erschienene Spiele aufnehmen wollte, noch viele andere Spiele berücksichtigt werden. Gewissermaßen zu seiner Rechtfertigung fügt der Herausgeber das an, was schon Prof. F. W. Klumpp bei Herausgabe der 4. Auflage ganz treffend hierüber sagte, obgleich letzterer aus Pietät die betreffenden Spiele immer noch beibehalten hatte:

„Spiele, welche zugleich noch etwas Anderes sein, welche, sei es offen oder verdeckt, zugleich auch unterrichten und belehren wollen, sind eben damit keine rechten Spiele mehr und leiden an einer Halbheit, welche nirgends gut thut.

Wenn nur der Unterricht mit der rechten Liebe und dem rechten Ernste gegeben und empfangen wird, so darf man auch die Spiele von ihrer Seite ganz das sein lassen, was sie sein sollen, freie Erzeugnisse jugendlicher Lust, in denen der Drang nach freier Bewegung der physischen wie der geistigen Kräfte sich ungehindert gehen läßt. Daß sie in der naturgemäßen, wenn nur sittlich geleiteten Gestaltung dennoch eine ganz ungemeine Bildungskraft in geistiger und gemütlicher Hinsicht haben, das haben GutsMuths und der Herausgeber in den Einleitungen nachgewiesen. Darum müssen auch Unterricht und Spiel jedes unverkümmert in ihrem Rechte bleiben, denn dann erst gedeihen sie recht, und der erstere bedarf es in der That nicht, daß ihm auf Kosten des letzteren ein jedenfalls höchst untergeordneter Dienst geleistet werde.

Übrigens sei auch das hier nochmals wiederholt, was GutsMuths selbst S. 282 der 1. Aufl. über dergleichen Spiele sagt: „Basedow hat dies Spiel — es ist das Handwerkerspiel — belehrend gemacht, indem er

es so einrichtete, daß den Kleinen dadurch technologische Kenntnisse mitgeteilt werden; hier, wo die Rede nur von Spielen, nicht von spielendem Unterricht ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen 2c."

Das Reisespiel.

Dieses geographische Spiel rührt von Campe her, der es in das siebente Bändchen seiner Kinderbibliothek einrückte. Hier ist die Beschreibung mit des Erfinders eigenen Worten und den nötigen Einschaltungen:

Einer von uns stellt immer den Wandersmann vor, dieser verläßt das Zimmer, holt sich Stock und Hut — Kindern macht es noch mehr Vergnügen, wenn man sie sich ganz vermummen läßt — geht dann an die Thür und ruft:

Holla, Holla, macht auf die Thür!

Dann antwortet einer von uns, der den Hausvater vorstellt, während wir alle hier am Tische sitzen:

Wer bist du denn, und was begehrst du hier?

Darauf erwidert der Wandersmann:

Ich bin ein Wandersmann und bitt' um Nachtquartier!

Und der Hausvater antwortet:

Herein, herein, du Wandersmann!
Geöffnet ist die Thür;
doch willst du übernachten hier,
so sag' uns erst dein Sprüchlein an.

Nun muß der Wandersmann sich auf irgend einen Denkspruch, auf ein paar hübsche Verse gefaßt gemacht haben. Die sagt er her, und dann spricht der Hausvater wieder:

Dein Sprüchlein ist gar hübsch und fein;
komm denn und nimm dein Plätzchen ein.

Da kommt denn der Wandersmann völlig herein und setzt sich neben uns an den Tisch; und der Hausvater fährt fort:

Beschreib uns nun, o Wandersmann,
die Reise, die du jetzt gethan,
von Anfang an.

Der Wandersmann erzählt hierauf die ganze Richtung seiner (eingebildeten) Reise; nennt die vorzüglichsten Städte, über die er gekommen ist, die Ströme und Meere, über die er schiffen mußte, und die merkwürdigsten Gebirge, über welche, oder zwischen denen hindurch ihn sein Weg führte (und zwar nur dem Namen nach). Man setzt dabei voraus, daß er immer den geraden Weg genommen habe, und er muß sich daher

hüten, in seinen Weg einen Ort zu bringen, den er, wenn er die Reise wirklich gethan hätte, nicht auch in der That hätte berühren müssen.

Da bei dergleichen Beschreibungen Beispiele immer nötig sind, so schalte ich hier gleich eine solche Reise des Verfassers selbst ein: Wir reisten von Hamburg nach Drontheim. Nämlich zu Schiffe auf der Elbe bei Stade, Glückstadt, Ritzebüttel weg in die Nordsee, neben Helgoland vorbei. Rechts ließen wir die Küste von Schleswig und Jütland und segelten nach Norden bis Bergen. Von hier ging's ziemlich beschwerlich nach Drontheim.

Ist so die Richtung angegeben, so spricht der Hausvater abermals zu ihm:

Was sahst du denn, o Wandersmann,
was man bei uns nicht sehen kann?

Jetzt kommt denn allerlei Merkwürdiges von den Städten und Gegenden, durch die sein Weg ihn geführt hat, und jeder von uns giebt acht, daß er auch nichts Unwahres in seine Erzählung einmischt.

Dergleichen Merkwürdigkeiten waren: Der Mangel an Trinkwasser und die Zisternen zu Glückstadt, die sechs Baken und eine Blüse zwischen Ritzebüttel und der Insel Neuenwerke; der Hafen Kuxhaven bei Ritzebüttel, die Insel Helgoland; die Heringszüge an der Küste von Bergen; die Stadt Bergen; der fürchterlich rauhe Weg zwischen Bergen und Drontheim nebst der Gestalt des Landes; das Gebirge Kjölen mit den sogenannten Bergstuben oder Ruhehäusern zur Bequemlichkeit der Reisenden, und endlich die Stadt Drontheim. Alle diese Gegenstände wurden im nötigen Falle beschrieben und erklärt, woran die Zuhörer oft gesprächsweise teilnahmen.

Sind diese Merkwürdigkeiten erzählt, so fragt der Hausvater von Neuem:

Welch' Klima, welch' Gewächs und welche Sitten
fand'st du an jedem Ort, durch den dein Fuß geschritten?

Hier erzählt der Wanderer im vorliegenden Falle von der Sanftheit des Klimas an der norwegischen Küste und giebt die Ursachen davon an; dann von der strengeren Kälte im Inneren, auf den hohen Gebirgen; von den Schneeschuhen, womit die Normänner über diese Schneegebirge laufen; von dortigen Schneelawinen; von der norwegischen Mode, Bärte zu tragen und von den Produkten, unter allerlei erläuternden Bemerkungen.

Hat der Wanderer auf alle diese Fragen richtig geantwortet, so sagt endlich der Hausvater zu ihm:

Hab' Dank, hab' Dank, du guter Mann,
für das, was du gesagt;
Bleib' bei uns, bis es wieder tagt,
und — nimm dies Schüßlein an.

Hierbei übergiebt der Hausvater dem Reisenden einige Früchte, die zum Behufe des Spieles herbeigeschafft sind. Bringt er aber im Gegenteil etwas Falsches in seine Erzählung, z. B. einen falschen Ort, der auf dem Wege nicht liegt, oder ein Produkt, das in dem Lande nicht wächst, läßt er z. B. in Norwegen Kokosnüsse wachsen, so fällt die ganze Gesellschaft mit zusammengedrehten Schnupftüchern über ihn her und jagt ihn mit den Worten zur Thür hinaus:

Fort, fort mit dir, du böser Gast,
dieweil du uns beflunkert hast!

Erwachsene Mitspieler flunkern den Kleinen zu Gefallen, weil ihnen dergleichen Auftritte Freude machen, schon dann und wann mit Fleiß einmal.

Eben dasselbe Schicksal hat der Gast, wenn er auf die Frage nichts zu sagen weiß; da verjagt man ihn mit den Worten:

Fort, fort mit dir, du stummer Gast,
dieweil du nichts bemerket hast!

Unter den belehrenden Spielen nimmt dieses einen vorzüglichen Platz ein; Erwachsene erhalten dadurch Gelegenheit, mit der Jugend allerlei geographische, physische und historische Kenntnisse zu wiederholen, und die Kleinen Anlaß, das nicht nur wieder ins Gedächtnis zurückzurufen, was sie hier und da gelernt haben, sondern es auch auf eine neue Art einzukleiden und sich im mündlichen Ausdrucke zu üben. Auf dieses letzte halte ich vorzüglich viel. Was nun aber das Kleid betrifft, worin hier Unterricht als Spiel erscheint, so ist es mir fast etwas zu leicht übergeworfen; denn es besteht nur in dem Hereinkommen als Fremder, in den gereimten Fragen, den Plumpsäcken und einem kleinen Schmaus. Die Hauptsache bleibt doch immer nur Erzählung, und die Fröhlichkeit und Lustbarkeit wird hauptsächlich nur durch den Ton der Gesellschaft und den des Erzählers befördert; bleibt dieser einmal immer nur bei geographischen Angaben stehen, weiß er nicht so ins Einzelne zu gehen, als wenn er die Reise wirklich gemacht hätte, hat er nicht die Kunst, lebhaft und anschaulich zu beschreiben und ein Späßchen mitunter zu machen, so fällt die Sache ins Langweilige. Dagegen weiß ich hier keinen Rat, als daß sich jeder einzelne Stellen aus guten Reisebeschreibungen ganz zu eigen mache und hierauf seine Erzählung gründe.

Um die Einkleidung für kleine Zuhörer noch spielähnlicher zu machen, rate ich zur ähnlichen Verkleidung des Wanderers; sie kann zur Belebung des Spieles dienen.

Ferner wäre es vielleicht gut, daß man es den Zuhörern, den Hausvater ausgenommen, zur Pflicht machte, auf die Art des Vortrags zu achten und den Reisenden bei einem bemerkten argen Sprachfehler durch den Zuruf aufmerksam zu machen:

Ei, holt doch die Grammatik her,
der Herr setzt Wörter in die Quer!

Jetzt würde der Fehler in Prosa berichtigt und hinzugesetzt:

Heraus, heraus mit einem Pfand,
denn Wörter sind bei uns kein Tand.

Der Reisende und der Hausvater müßten im Gegenteile zugleich darauf Achtung geben, daß die Zuhörer jedesmal ohne Ausnahme ein Pfand geben, wenn sie einen Sprachfehler oder ein unedles Wort durchschlüpfen ließen, ohne es durch den obigen Vers anzukündigen. Alle Pfänder würden am Ende des Spieles eingelöst. Hierdurch glaube ich, könnte das Spiel mehr Spiel und zugleich mehr Belehrung werden.

Ein ganz passendes Muster ist diese Erzählung freilich nicht, denn ob sie gleich nach den vorher bestimmten Wörtern zusammengesetzt ist, so wurde sie doch am Schreibtische gemacht, und ist daher nicht völlig Sache des Augenblickes. Alle Zwischenreden der Umhersitzenden sind um der Kürze willen weggelassen. Ein paar sehr niedliche Beispiele findet man auch im „Kinderalmanach“ von 1795 samt dem ganzen Ton, den ich in dergleichen Jugendgesellschaften wünsche.

Ein hier und da nachhelfender und verbessernder Aufseher ist bei diesem Spiele nötig. In seiner Hand ist ein Plumpsack; er bestraft einen jeden spaßhaft, für falsche, niedrige, undeutsche Ausdrücke, für auffallende Unwahrheiten, die seine Erzählung an sich trägt, oder für gänzliches Steckenbleiben. Weiß er die Schläge auf eine gute fröhliche Art auszuteilen, so wird's an Gelächter nicht fehlen, und dadurch wird das Spiel nur zweckmäßiger. Man kann sich auch statt dessen Pfänder geben lassen.

Man hat von diesem Spiele verschiedene Abänderungen, die ich hier noch angeben will.

1) Einer von der Gesellschaft nimmt so viel Stückchen Papier, als Personen da sind, numeriert sie mit 1, 2, 3, 4... und schreibt auf jedes ein Wort. Man wirft sie vermischt in einen Hut. Jede Person zieht eins heraus, und die, welche Nummer 1 hat, ist verpflichtet, in die Mitte zu treten und über die sämtlichen Wörter, die ihr jetzt bekannt gemacht werden, etwas

zu erzählen, auf die Art, wie oben angegeben ist; sei es nun eine wirklich gemachte oder erdichtete Reise, eine kleine Erzählung, oder was es will. Nennt sie bei dieser Gelegenheit eins von den ausgeteilten Wörtern, so ist die Person, die es hat, verbunden, sogleich aufzustehen und mit dem bisherigen Erzähler ein Gespräch anzuspinnen, das auf seine Erzählung Beziehung hat, und wodurch sie weiter fortgesetzt wird. Diese Person darf aber bei Strafe eines Pfandes keines von den Wörtern gebrauchen, die den übrigen zugeteilt sind; ja man setzt auch wohl fest, daß sie bei ihrer Unterredung weder nein noch nicht sagen darf. Ihre Unterredung mit dem Erzähler dauert so lange fort, bis dieser ein anderes von den ausgeteilten Wörtern einwebt, dann setzt sie sich, und eine andere Person, die das zuletzt genannte Wort hat, eilt herbei, um es ebenso zu machen, wie die abgetretene. Diese Abänderung hat das Empfehlende, daß nach und nach alle Personen in Thätigkeit kommen. Pfänder werden in diesem Spiele gegeben: 1) von dem Erzähler, wenn er ein schon eingewebtes Wort noch einmal vorbringt, 2) von den aufgestandenen Personen, wenn sie ihr Wort überhören, nicht augenblicklich aufstehen und sogleich mit ihrem Gespräch einfallen, sowie auch in den oben schon erwähnten Fällen.

2) Man wählt zwei Personen aus der Gesellschaft, den übrigen aber werden Wörter zugeteilt. A erzählt eine Geschichte, eine Reise oder so etwas und verwebt die ausgeteilten Wörter, die er aber hier mehr als einmal anbringen kann. So oft er ein solches Wort nennt, muß die Person, der es gehört, aufstehen und pfeifen, bei Strafe eines Pfandes. B sitzt im Kreise vor dem A und unterhält diesen bald durch eingestreute Späßchen. Hierbei sucht er ebenfalls die ausgeteilten Wörter recht oft einzuweben; wer da nicht aufmerksam ist, wer nicht aufsteht und pfeift, wenn B solch ein Wort gebraucht, muß ein Pfand geben. Hierdurch wird die Sache auch zur Übung schneller Aufmerksamkeit. (S. Reise nach Jerusalem.)

3) Einer von der Gesellschaft wird durchs Los oder nach Übereinkunft zum Erzähler gewählt. Während dieser auf ein Thema irgend einer Art denkt, sagt jeder seinem Nachbar im Kreis ein Wort ins Ohr, welches dieser geheim hält. Es ist geschehen, der Erzähler beginnt unter völliger Freiheit seiner Phantasie. Wann es ihm beliebt, besonders bei jedem kritischen Zeitpunkt in seiner Erzählung, weist er mit dem Finger auf eine Person im Kreis, und diese, dadurch aufgefordert, sagt

ihm ihr bisher geheim gehaltenes Wort, das er nun in seine Erzählung, ohne alle Hemmung verflicht, auf eine Art, die ganz von der Fähigkeit seines Witzes abhängt. Ein jeder sieht leicht ein, wieviel dies zur Belustigung der Gesellschaft, sowie zur Übung des Erzählers beitragen müsse. Laßt uns annehmen, er sei in der Erzählung einer Reise bei einer Räubergeschichte: Die Nacht war schauerlich, das Geräusch in den Wipfeln der Waldbäume, die undurchdringliche Finsternis und das Gebrüll dieser vier Unmenschen, die uns Geld oder Leben abforderten, machte sie zur schaudervollsten meines Lebens. Da ergriff ich schnell — hier zeigt er auf eine Person und diese nennt — Perücke — ein Degen oder eine Pistole wäre freilich bequemer gewesen, allein es ist nun einmal bloß eine Perücke — meine Perücke, nahm meinen ganzen Mut zusammen und stopfte sie dem ärgsten Brüller, der mir auf den Leib wollte, bei dem Schimmer seiner Laterne so tief in den Schlund, daß er aus Mangel an Atem zu Boden stürzte. Jetzt, da die anderen ihn von diesem tödlichen Haarwulste befreien wollten, drückten wir ganz bequem die Pistolen auf sie ab u. s. w.

Hierzu gehört Nachdenken, Erfindungskraft, genauer genommen Phantasie und Witz, um die Wörter gehörig und zwar schnell miteinander in gewisse Verhältnisse zu schieben und sie vorteilhaft miteinander zu verbinden. Hieraus ergiebt sich's, daß dieses sehr schöne, mit häufigem Lachen verbundene Spiel eine vortreffliche Geistesübung der Jugend ist.

Dieses Spiel verdient allgemein bekannt und recht oft gespielt zu werden, zumal, da es überall, auch im Freien auf einem Spaziergang, ausführbar ist. Denn es ist ein treffliches Mittel, nicht nur die Empfindungsgabe und die schnelle Besonnenheit der Jugend zu üben, sondern auch in der unbefangensten Weise das so wichtige Sprachvermögen auszubilden und sie an eine gute, fließende, zusammenhängende Darstellung zu gewöhnen. Blöde Kinder erlangen, wenn man sie gehörig behandelt, mehr Freimütigkeit und Selbstvertrauen, empfindliche haben Gelegenheit, das Lachen der anderen ertragen zu lernen u. s. w.

B. Spiele zur Erregung der Phantasie und des Witzes.

Spiele der Ähnlichkeit.

Die verschiedenartigsten Gegenstände haben unter gewissen Beziehungen noch Ähnlichkeit miteinander, und wenn sie auch in Größe, Form, Masse 2c. noch so unähnlich sind. Meine Kielfedern und die Tanne im Walde haben in allen jenen Punkten nichts miteinander gemein, aber sie sind doch beide gewachsen und haben hierin Ähnlichkeit. Dieser Umstand hat zu einem sehr angenehmen und nützlichen Spiel Anlaß gegeben.

Man setzt sich in einen Kreis zusammen und giebt sich der Reihe nach dergleichen Aufgaben. Gewöhnlich nimmt man nur 2 Gegenstände, man kann unter gewissen Umständen aber auch 3 oder mehrere geben. Einige Beispiele dürften hier am Platze sein. „Welche Ähnlichkeit finden Sie", fragt A den B, „zwischen einem Marmorblock und dem Papier?" Antwort: „Sie können beide zu Denkmälern gebraucht werden." — „Zwischen Stahl und Glas?" „Sie gehören beide in das Mineralreich — sind beide sehr hart — können beide zu Instrumenten gemacht werden, womit man Feuer anzündet." — „Zwischen einem Klavier und einer Blume oder einer Ananas?" „Sie vergnügen alle 3 die Sinne." — „Zwischen diesem marmornen Briefbeschwerer und einem Schwätzer?" — „Sie beschweren beide." — „Zwischen einer Taschenuhr und der Sonne?" — „Sie zeigen beide die Zeit an." — „Zwischen dem Federmesser dort und dem Glas?" — „Man kann sich mit beiden verwunden — beide sind fabrikmäßig gemacht" u. s. w. So oft jemand keine Ähnlichkeit finden kann, bekommt er abgeredetermaßen den Plumpsack oder muß ein Pfand geben. Will man diese Belustigung noch mehr in das Gewand eines Spieles einkleiden, so lege man sich eine Sammlung von dergleichen Wörtern an, schreibe davon je 10 oder 20 auf die Seiten eines kleinen Buches und numeriere die Wörter jeder Seite von 1 bis 10 oder 20. Dies Buch geht nach und nach von Person zu Person im Kreise herum. Jede nennt 2 Zahlen und bestimmt dadurch zwei Wörter irgend einer Seite, die sie vergleichen will, z. B. 10 und 3. Nun nimmt sie das Buch, sticht mit einer Nadel zwischen die Blätter und überläßt es so dem Zufall, welche Seite, die sie selbst vorher durch rechts oder links bestimmt hat, ihr die Wörter angeben soll; dann nimmt sie das 10. und 3. Wort und vergleicht beide. Schreibt man nur 6 Wörter auf jede Seite, so kann man auch mit Würfeln jedesmal ein paar herauswürfeln.

Ich halte diese Unterhaltung für ein treffliches Spiel; meine Gründe sind diese: Die ganze Gesellschaft befindet sich immerfort in einer lebhaften Erwartung, was wohl für Antworten herauskommen werden, und sie hat meistenteils Anlaß zum Lachen, sie mögen nun mehr oder minder witzig ausgedacht oder fade und stumpf sein. Jeder nimmt überdem an der Aufgabe teil und sucht für sich im stillen eine Ähnlichkeit herauszubringen, und so erhält man am Ende eine kleine Sammlung davon. Alles dies ist sehr unterhaltend, doch sollte man dies Spiel nie lange fortsetzen.

Um Ähnlichkeiten zu finden, ist es schlechterdings nötig, beide mit-

einander zu vergleichende Gegenstände in allen ihren mannigfaltigen Eigenschaften und Beziehungen so schnell als möglich zu überdenken. Dieses Überdenken erstreckt sich sogar auf die Namen, womit die Gegenstände selbst oder ihre Eigenschaften und Beziehungen benannt werden, denn sehr oft liegt die Ähnlichkeit nur in einem Wortspiel. So ist die Ähnlichkeit zwischen einem Briefbeschwerer und Schwätzer nur Wortspiel, so beruht sie auch zwischen einer Zunge und Nadel, zwischen einer Pomeranze und einem Mönche nur auf einem Wortspiel; bei jenem kommt das Stechen der Nadel eigentlich und der Zunge nur uneigentlich zu, bei diesem ist der Bischof, welcher aus beiden gemacht werden kann, nur der Benennung nach ähnlich. Mit dem Überdenken ist die zweite Thätigkeit, nämlich die Vergleichung vermöge des Witzes, verbunden, und beide haben sehr oft, nach Maßgabe der kurzen Zeit, in welcher es geschehen muß, ein sehr großes Feld zu durchlaufen, wenn die Gegenstände nur ziemlich entfernt voneinander liegen; meine Leser mögen es z. B. einmal versuchen, die Ähnlichkeit zwischen einer Schere und einem Stücke Wachs zu finden; sie werden wahrscheinlich ziemlich lange zubringen, ehe sie darauf kommen. Daß dieses Überdenken und Vergleichen für jung und alt sehr nützlich ist, bezweifelt niemand.

Ich muß endlich diesem echt pädagogischen Spiele noch einige Anmerkungen anhängen. 1) Alle allgemeinen Eigenschaften der Körper, als Schwere, Teilbarkeit, Sichtbarkeit, Undurchdringlichkeit und dergleichen dürfen durchaus nicht mit in die Ähnlichkeit gezogen werden, denn sie sind ja allen gemein; wohl aber solche, die nur manchen zukommen, als: Elektrizität, Flüssigkeit, Durchsichtigkeit u. s. w. 2) Eine so schöne Sache auch der Witz ist, so halte ich es doch für unpädagogisch, ihn auf Kosten seiner Nebenmenschen, ja gar seiner Gespielen zu gebrauchen; es mag z. B. ganz belustigend sein, die Frage zu geben: „Was ist zwischen dem Kopfe des N. und seinem Geldbeutel für Ähnlichkeit", und darauf die Antwort zu hören: „Beide sind leer!" aber bieder ist es doch nicht. Bei jungen Leuten ist ganz vorzüglich darauf zu sehen, daß sie nicht in diesen Ton verfallen; er ist schlechterdings gegen Treuherzigkeit und Herzensgüte.

Die Erzähler oder das Märchendichten.

Eine Jugendgesellschaft, die in ihrer Geistesbildung schon ziemliche Fortschritte gemacht hat, sitzt im Kreise herum, und jeder verpflichtet sich, wenn die Reihe an ihn kommt, etwas zu erzählen. Der Gegenstand der Erzählung bleibt seiner Wahl überlassen; aber er ist verbunden, gewisse Wörter in die Erzählung zu verflechten, welche ihm von den anderen gegeben sind; ja er muß sie selbst in der Ordnung vorbringen, in welcher sie ihm gegeben worden sind. Er kann mithin keine schon ge-

hörte oder gelesene Erzählung gebrauchen, sondern muß aus dem Stegreif ein Geschichtchen erfinden und jene Wörter auf eine ungezwungene Art hineinweben.

Für Kinder ist es schwer, aber sie werden schon durch das Zuhören unterhalten, und will man sie ins Spiel selbst ziehen, so muß man ihnen zu Hilfe kommen, ja, ihre kindischen Wendungen und ihre naiven und munteren Einfälle ersetzen alle anderen Vollkommenheiten der Erzählung. Um die Sache anschaulich zu machen, will ich ein Beispiel hersetzen. 9 junge Leute geben dem 10. jeder ein Wort, diese sind: Topf, Lichtputze, Papier, Uhr, Brot, Schreibtafel, Schiebkarren, Pferd, Zitrone. Und hieraus macht er folgende Erzählung:

„Fritz war ein sehr gefräßiger Knabe, dem bis dahin das Essen über alles ging. Es war daher etwas Gewöhnliches, daß er des Morgens an der Küchenthüre herumging, um mit seiner Nase auszuspüren, was es heute zu essen gebe; und konnte die ihm nicht Bescheid thun, so nahm er womöglich die Augen zu Hilfe und guckte in den Topf; denn mit Fragen kam er nicht gut mehr zurecht, die Köchin hatte ihn nur zu oft ausgelacht und auf die Frage: „Was essen wir denn heute?“ zur Antwort gegeben: „Eine gebratene — Lichtputze oder frikassiertes — Papier.“ Das hatte ihn dann mächtig verdrossen; aber dessen ungeachtet ließ er von diesem kindischen Fehler nicht ab. Nie schlug ihm die Uhr angenehmer, als dann, wenn sie durch 12 Schläge zum Essen rief. — 4 Wörter habe ich nun glücklich hineingebracht; auch das Brot hineinzuschieben, soll mir nicht schwer werden; ihr wißt ja, daß es die gewöhnlichste Sache bei Tische ist. Ich darf also nur sagen, daß Fritz mit dem Brote sehr sparsam umging, um seine Eßlust für die anderen Speisen recht lebendig zu erhalten; was ich aber mit den anderen Wörtern anfangen soll, weiß ich bis jetzt nicht; denn Schiebkarren werden ja nirgends gegessen, und Pferde nur bei den Tartaren. Jedoch, es sei gewagt! Sein Vater hatte die gute Gewohnheit, jährlich einige Male mit seinen Kindern und diesem und jenem ihrer Freunde eine kleine Fußreise in die benachbarten Gebirge zu machen, um die schöne Gegend zu genießen und ihnen unter steter Bewegung manche Kenntnisse zu verschaffen, die sie zu Hause nicht erhalten konnten. Eine solche Reise sollte am 4. Juni auch angestellt werden. Alles freute sich darauf und machte sich dazu fertig. Fritz that es auch, vergaß auch seine Schreibtafel nicht, um allerlei Merkwürdig-

keiten zu verzeichnen, die ihm aufstoßen könnten. Die größte Merkwürdigkeit war ihm ein Schiebkarren. Wißt ihr warum? — Die Dörfer waren in den Gebirgen selten und die Gasthöfe schlecht, man mußte sich daher mit Nahrungsmitteln versorgen. Nun werdet ihr schon merken, warum unserem Fritz der Schiebkarren so merkwürdig war; er enthielt nämlich in einem daraufstehenden und mit einem schönen weißen Tuche bedeckten Korb allerlei Gegenstände, die dem Kleinen sehr am Herzen oder vielmehr am Gaumen lagen: Braten, Kuchen, Obst und dergl. Ich kann euch die Freude nicht beschreiben, welche Fritz hatte, als die Mutter den Korb so reichlich aussteuerte; er hätte ihn küssen mögen. Der Mann, welcher den Karren schieben sollte, kam endlich. „Leb' wohl, Mutter, leb' wohl!“ Es ging fort, nachdem man erst ein starkes Frühstück eingenommen hatte. Eine Stunde verging nach der anderen, ich will euch nichts von allen den Sachen sagen, die man bald hier, bald dort bemerkte, von den einzelnen Erdbeeren, auf welche die Kinder am Wege Jagd machten, um sie dem lieben Vater zu bringen; von den schönen Gegenden, Thälern, Pflanzen und Steinen u. s. w.; nur muß ich bemerken, daß Fritzens Eßlust bei jedem Schritte heftiger wurde, und daß sein liebster Gegenstand in der ganzen Landschaft der Korb blieb. Er soll ihn sogar im stillen recht freundschaftlich angeredet und mit allerlei Schmeicheleien beehrt haben. Eine Frage lag ihm ganz besonders am Herzen, nämlich die: „Wo werden wir essen?“ denn es war schon 11 Uhr. Er selbst mochte sich dadurch bei dem Vater hierin nicht gern eine Blöße geben, schickte also den Karl ab, und der mußte fragen. Es hieß, 2 Stunden von hier ist ein Hammerwerk, da wird's am schicklichsten sein. „Frisch, Kinder, laßt uns recht zugehen!“ rief Fritz, der nun sah, daß es sobald noch nicht zum Essen kommen würde. Aber der Mann mit dem Schiebkarren konnte nicht so schnell fort. Fritz entschloß sich, zu helfen; er zog an einem Strick, der vorn angebunden wurde und bisher den Korb an den Karren befestigt hatte. Da kam ein Karren mit einem Pferde bespannt. Links war eine steile Bergwand, rechts ein Fluß, und auf dem Ufer nur ein schmaler Fußweg. Der Schiebkarren mußte ausweichen und sich folglich auf den schmalen Weg begeben. Fritz, armer Fritz, fasse dich! dein Liebling ist in Gefahr. Die Achse des Karrens giebt dem Schiebkarren einen kleinen Stoß, der Korb verliert das Gleichgewicht und taumelt und rollt hinab in den Fluß; das Elend kann ich

nicht beschreiben, ein allgemeines Oh! — kündigt es an; aber Fritz ist untröstlich. Wie Gellerts Henne mit struppigem Gefieder läuft er am Ufer umher. Da schwimmen die schönen Sachen: Braten, Kuchen u. s. w., und Fritz wird in der Herzensangst ein Fischer. Mit einem abgebrochenen Baumzweig eilt er hinzu und fischt euch nichts heraus, als eine Zitrone. Wie sauer ihm die im Wirtshause bei Käse und Brot schmeckte, könnt ihr leicht denken. Meine Geschichte ist aus.

Das Wortverbergen.

Wir schicken einen zum Zimmer hinaus und sagen uns indessen im Kreise herum einer dem anderen ein Wort ins Ohr; kommt dann jener wieder herein, so thut er an jede Person willkürlich eine Frage, und in die darauf zu gebende Antwort wird jenes Wort so verwebt, daß es schwer herauszufinden ist. Der Frager muß nach einigem Bedenken ein Wort angeben; trifft er das gegebene nicht, so giebt er, trifft er es aber, so giebt die gefragte Person ein Pfand. Hier sind Beispiele: Angegebene Wörter waren in einer Gesellschaft folgende: 1) Siegellack, 2) Witz, 3) Freude, 4) Messer, 5) Henne, 6) Wind, 7) Geduld, 8) Nichts, 9) Vergnügen, 10) Geld, 11) Langeweile, 12) Freundschaft, 13) Papier, 14) Schnee, 15) Freund, 16) Genügsamkeit, 17) Kamm, und der Hereinkommende fragte bei

Nr. 1. Wie haben Sie die Nacht geschlafen?

Antwort. Sehr schlecht, ich verbrannte mich gestern mit Siegellack, dies machte mir die ganze Nacht Schmerzen.

Nr. 2. Was frühstückten Sie heute?

Antwort. Thee, Butterbrot und Witz, denn ich las im Rabener.

Nr. 3. Auf welche Art reisen Sie am liebsten?

Antwort. In Gesellschaft der Freude, mit Trübsinn und Langeweile mag ich nicht gern etwas zu thun haben.

Nr. 4. Welche Jahreszeit ist Ihnen die angenehmste?

Antwort. Die, in welcher das Messer des Gärtners die Bäume pfropft und okuliert.

Nr. 5. Warum sind Sie gegen den Winter eingenommen?

Antwort. Ich denke ökonomisch: Holz kostet Geld, und die Henne legt keine Eier.

Nr. 6. Möchten Sie wohl eine Reise nach Amerika machen?

Antwort. O ja, wenn ich auf guten Wind rechnen könnte! Aber oft ist dieser ein Windbeutel, der nicht Wort hält.

Nr. 7. Welches Land haben Sie am liebsten?

Antwort. Nur Geduld! Ich will's Ihnen gleich sagen. Das Land der Freiheit, zumal wenn's mein Vaterland ist.

Nr. 8. Haben Sie das Schachspiel gern?

Antwort. Nichts macht mir mehr Vergnügen, wenn ich vorher Bewegung gehabt habe.

Nr. 9. Was für ein Unterschied ist wohl zwischen Neu- und Wißbegierde?

Antwort. Jener macht es Vergnügen, in den Topf zu gucken, dieser, durch ein gutes Buch Kenntnisse zu erwerben.

Nr. 10. Warum besuchen Sie nie das Schauspiel?

Antwort. Dazu habe ich weder Geld, noch Lust, noch Zeit.

Nr. 11. Was halten Sie für die größte Seltenheit?

Antwort. Einen Menschen, der in der ganzen Zeit seines Lebens nie einen Augenblick von Langeweile geplagt wurde.

Nr. 12. Haben Sie Lust, morgen mit mir spazieren zu gehen?

Antwort. O mit vielem Vergnügen, wenn Sie die Freundschaft haben, bis 4 Uhr zu warten; bis dahin halten mich Geschäfte ab.

Nr. 13. Möchten Sie wohl gern ein Pfand geben?

Antwort. Warum nicht, wenn Sie mit diesem Stückchen Papier zufrieden sein wollen; denn ich habe schon Schlüssel, Brieftasche und alles fortgeben müssen.

Nr. 14. Was mag's denn wohl geschlagen haben?

Antwort. Ich kann's Ihnen nicht sagen, denn ich habe meine Uhr im Schnee verloren.

Nr. 15. Welche Arten von Spielen lieben Sie am meisten?

Antwort. Ich bin kein Freund von solchen, die nur vom Zufall, sondern von denen, die mehr von meinen Kräften abhängen.

Nr. 16. Welche Menschen schätzen Sie am meisten?

Antwort. Alle Verehrer der Genügsamkeit, Zufriedenheit und Tugend.

Nr. 17. Wieviel kostet dieses Kleid?

Antwort. Soviel als alles übrige, was ich an mir habe, Schuhschnallen, Hemdknöpfe und Kamm nicht ausgenommen.

Die Rolle des Antwortenden ist bei diesem Spiel am schwierigsten. Das erhaltene Wort muß in die Antwort ver-

steckt werden. Ist es mit ihm in einer natürlichen Verbindung, so versteckt sich's von selbst durch die Ungebundenheit seiner Stelle, wie z. B. in Nr. 6 das Wort Wind, man darf dann nur noch einige Hauptwörter hineinweben, die sich natürlich damit verbinden lassen. Dies ist nicht schwer. Paßt es aber gar nicht zu der Frage, so muß man zwischen ihr und dem Worte schnell eine künstliche Verbindung ersinnen; dies ist oft nicht so leicht. So hat das Wort Kamm in Nr. 17 gar keine Verbindung mit der Frage: „Was kostet Ihr Kleid?" Es ist daher schwer, es so in die Antwort zu verflechten, daß es sich nicht durch seine Gezwungenheit verrät. Das beste Mittel ist dann, noch andere Wörter hineinzuweben, die ebenso gezwungen sind, um dadurch das Erraten zweifelhafter zu machen; daher findet man dort das Wort Kamm unter Schuhschnallen und Hemdknöpfe versteckt, und eben darum wird bei keiner Antwort das versteckte Wort so leicht zu finden sein, als in Nr. 14 das Wort Schnee. Kann man im Gegenteile das gegebene Wort ganz natürlich, ungezwungen hineinweben und ein anderes mit dem Scheine der Gezwungenheit hineinschieben, so wird der Frager dadurch leicht irre geleitet. Ein Beispiel davon giebt Nr. 9, wo das Wort Vergnügen eine sehr natürliche Stelle hat, hingegen Topf mit Gewalt herbeigezogen ist. Der Frager wird hier gewiß Topf für das gegebene Wort halten. Hieraus ergiebt sich zugleich für den Fragenden im allgemeinen die Regel: Er muß sich hüten, solche Wörter für die versteckten anzugeben, welche mit seiner Frage in ganz naher Beziehung stehen, wie in Nr. 14 die Uhr, sonst wird er meistenteils falsch angeben. Im Überdenken dieses Umstandes, sowie im Ersinnen der Fragen, liegt für den Frager die Hauptübung bei diesem Spiel. Je speziellere Gegenstände seine Fragen bezielen, je schwerer ist es, das gegebene Wort in die Antwort zu bringen; je allgemeiner sie sind, um so leichter ist's. Auf die Frage: „Was halten Sie für die größte Seltenheit?" läßt sich leicht mit allen obigen 17 Wörtern antworten; aber man versuche dasselbe einmal mit der speziellen Frage: „Was kostet Ihr Kleid?"

Die Hauptübung bei diesem Spiele fällt auf den Antwortenden. Er muß sein Wort schnell mit der Frage in eine gewisse natürliche Beziehung bringen, er muß daher vermöge seines Nachdenkens die möglichen Beziehungen schnell aufsuchen, oft vermöge seiner Phantasie und seines Witzes eine neue schaffen und sie gehörig ausstaffieren. Alles das erfordert Gewandtheit und Gegenwart des Geistes. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dies Spiel unter den pädagogischen eines der trefflichsten.

C. Spiele zur Übung des Urteils und des Scharfsinns.

(Fragen und Rätsel.)

* Die Akademie der Wissenschaften.

Dieses von Campe erfundene und im 12. Bändchen seiner Kinderbibliothek mitgeteilte Spiel hat seinen Namen daher, weil es die Nachahmung einer solchen Akademie ist. Ich gebe davon eine kurze, doch vollständige Beschreibung.

Die etwas zahlreiche Jugendgesellschaft wählt sich zuerst einen Präsidenten und nimmt hierzu die verständigste Person, den Vater oder den Lehrer: denn der Präsident ist der Vornehmste im Spiel, er leitet es und sitzt obenan.

Hierauf wird einer zum Sekretär der Akademie ernannt, der ebenfalls einer der gebildetsten aus der Jugendgesellschaft sein muß.

Drittens macht man irgend einen kleinen Nichtskönner zum König; dieser spielt nur eine stumme Rolle.

Alle übrigen jungen Personen werden zu Mitgliedern der Akademie angenommen, und unter diese werden die wissenschaftlichen Fächer verteilt; da wird einer zum Historiker, ein anderer zum Geographen, ein dritter zum Mathematiker, ein vierter zum Philosophen, ein fünfter zum Physiker, ein sechster zum Naturhistoriker u. s. w. ernannt. Sind noch mehr Personen übrig, so macht man auch einen zum Belletristen oder zum Landwirt, zum Technologen; man kann auch, wenn noch nicht alle versorgt sein sollten, manche Fächer teilen, die Geographie, sowie die Geschichte, in die alte und neue, die Naturgeschichte in die drei Naturreiche und jedem einen Teil davon zueignen.

Während sich alle Glieder über die Wahl der Fächer miteinander vereinigen, schreibt der Präsident allerlei leichte Fragen aus den genannten Wissenschaften auf Papierblättchen, z. B.

1) Bei welchem Volke ist die Verfertigung des Glases, die größere Schiffahrt, die Purpurfarbe und die Buchstabenschrift erfunden worden?

2) Wie und wo starb Karb XII., König von Schweden?

3) Was für Naturgüter hat Schweden, die Deutschland

nicht hat, und welche können die Deutschen nach Schweden schicken, die dort fehlen?

4) Welches sind die größten Ströme und Gebirge in der Welt, und wo sind sie?

5) Was ist eine gerade Linie?

6) Was ist ein Winkel?

7) Wie sieht unsere Seele aus?

8) Warum ist es nicht gut, zornig zu sein?

9) Die Akademie verlangt, daß ihr Belletrist sie mit einer Fabel unterhalte.

10) Die Akademie verlangt, daß ihr Belletrist sie durch ein gut deklamiertes Liedchen belustige.

Alle dergleichen auf Blätter geschriebene Fragen, die natürlicherweise nicht über den Gesichtskreis der Jugend hinausgehen dürfen, werden in ein Gefäß gethan. Auch verfertigt der Präsident eine große papierne Mütze, auf welcher mit großen Buchstaben der Name Midas steht.

Jetzt setzt sich der Präsident vor einen Tisch, der Sekretär neben ihn, der König hinten auf einen Thron, die Akademiker in einem Halbzirkel vor jene.

Der Präsident schlägt mit einem Stab auf den Tisch, und alles ist mausestill. Er schüttelt die Fragen im Gefäße durcheinander und beginnt:

Schaut auf, ihr Herren allzumal!
Wir schreiten jetzt zur großen Wahl
der großen Frage, die für heut'
uns Stoff zum ernsten Denken beut.

Mit diesen Worten zieht er ein Blatt heraus und reicht es dem Sekretär. Dieser erhebt sich von seinem Sitz, macht dem Präsidenten und der Versammlung eine Verbeugung, liest die Frage mit lauter Stimme vor und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung wieder nieder.

Hierauf überreicht der Präsident das Blatt demjenigen Akademiker, zu dessen Fache die Frage gehört, mit den Worten:

Erhebe dich, du weiser Mann,
und zeig' uns deine Antwort an!

Der weise Mann erhebt sich, beantwortet nach einer Verbeugung die erhaltene Frage mit langsamer und vernehmlicher Stimme und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung nieder. Wird die Antwort gebilligt, so klatscht der Präsident Beifall,

und die Versammlung thut dasselbe; ist im Gegenteile die Antwort falsch, oder weiß der Akademiker gar nichts zu antworten, so erklärt ihn der Präsident für einen Midas und setzt ihm mit den Worten die Midasmütze auf:

O Midas, Midas, hochgeboren,
verbirg jetzt deine langen Ohren
wohl unter dieser Mütze fein,
wird anders Raum für sie da sein!

Midas! — die ganze Gesellschaft erhebt ein lautes Gelächter — unterdrücke deine Empfindlichkeit und lache mit! — Alle stehen auf, ziehen dem Midas die Mütze über die Augen, binden sie mit einem Tuche zu und singen, im Kreise tanzend:

Willkommen, Herr Midas!
O, geh'n sie nicht fürbaß!
Es ist ja hier schön.
Man saget, Herr Midas,
sie hätten so etwas
Apartes zu seh'n;
wir bitten, wir flehn,
o, lassen sie seh'n!
o, lassen sie seh'n!

Jetzt macht der Kreis Halt; einer aus ihm zupft den Midas bescheiden am Ohrläppchen. Errät er, wer ihn gezupft hat, so ist er frei, und man geht zu seinen Plätzen, um fortzufahren; errät er aber die Person nicht, so fangen Gesang und Tanz von vorn an u. s. w.

Wenn endlich alle niedersitzen, und der Präsident wieder das Zeichen zum Stillschweigen gegeben hat, so geht's wieder ans Herausziehen und Vorlegen der Fragen, wie oben, bis der Präsident glaubt, die Sitzung aufheben zu müssen. Dann nimmt zum Beschlusse der Sekretär alle beantworteten Blätter in die Hand, begiebt sich vor den Thron und stattet nach einer tiefen Verbeugung von den heutigen Geschäften der Akademie Bericht ab, etwa nach folgendem Beispiel:

„Sire,

Eurer Majestät alleruntertänigste Akademiker haben mir den Auftrag gegeben, den Erfolg ihrer heutigen gelehrten Untersuchungen vor höchst dero erhabenem Throne niederzulegen. In der Klasse der Geschichte wurde die Frage aufgeworfen rc."

Hier wiederholt er die vorgezogenen Fragen mit den darauf erteilten Antworten der Reihe nach und zieht sich unterthänigst vom Throne zurück.

Endlich schließt der Präsident die Versammlung mit Aussetzung einiger Preisfragen und ermuntert die Akademiker, an ihrer schriftlichen Beantwortung bis zur nächsten Sitzung zu arbeiten. Er bestimmt zugleich die Preise, um welche gekämpft werden soll.

Der Charakter dieses Spieles ist pathetisch-komisch. Für das letztere ist jede Jugendgesellschaft gestimmt, für das erste zwar nicht immer so ganz, es wird ihr leicht etwas zu schwerfällig, beengt ihre Natürlichkeit leicht zu merklich; allein, ist der Ton der Gesellschaft nicht ganz widersprechend, und weiß der Präsident durch heitere Lustigkeit alles zu beleben, so wird das Spiel selbst für Kinder sehr unterhaltend und lustig. Seine Nützlichkeit ist beträchtlich; sie besteht wenig oder gar nicht im Zulernen wissenschaftlicher Kenntnisse, sondern vielmehr in Gewöhnung an Unbefangenheit im Reden und Betragen bei öffentlichen Auftritten, in schneller Zusammenfassung der Gedanken bei den Antworten, und, was mir das Beste scheint, in Abstumpfung einer übermäßigen Empfindlichkeit, woran leider überall viele große und kleine Leute krank liegen. Der geringste Fehltritt, ein kleines auf sie gehendes Gelächter macht sie bestürzt; sie wissen nichts mit Großmut und gefälliger Unbefangenheit zu ertragen und verstehen die Kunst nicht, mit einer guten, freimütigen Art sich selbst verlachen zu helfen. Diese Kunst will sehr früh erworben sein. Hudeleien, in Spaß und Ernst, gehören nun einmal ins Menschenleben; gewöhnt deswegen die Jugend, jene mit Lachen, diese mit ruhigem Ernste zu ertragen. Aus Gründen billige ich daher die Behandlung des Midas; ob sie aber für diesen und jenen jungen Anfänger in jener Kunst vielleicht nicht zu derb sein möchten?

Ich wünsche und schlage vor, daß der Midastanz nicht immer angewendet werde. Der Präsident muß seine Herren Akademiker kennen; wäre dieser und jener seiner Einsicht nach noch zu empfindlich, so ließe er ihn die Strafe mit einem Pfande büßen. Dies Pfand nähme der Sekretär in Verwahrung und brächte es, wenn er Bericht von der Sitzung abstattet, vor den Thron Seiner Majestät mit Anzeige dieser Unwissenheit des Mitgliedes. Der König geruhte dann in Gnaden, dieses zu so oder so vielmaligem Gassenlaufen durch die Schnupftücher der Akademiken zu verdammen. Gassenlaufen gehört freilich nicht in Akademien, allein der Midastanz ebensowenig. Spiel ist Spiel. Bei sehr vielen Menschen verträgt aber der Rücken mehr als Kopf und Herz. — Man könnte übrigens auch das Blindlingsspiel beibehalten, ohne die Midasmütze anzuwenden.

Suchen und Finden nach Musik.

(„Aktion nach Musik.“)

Dieses sanfte, sehr empfehlenswerte Spiel verdient es vorzugsweise, in allen jugendlichen Gesellschaften eingeführt zu werden; denn es ist leicht zu allen Zeiten im Zimmer zu veranstalten, gewährt Vergnügen und Lachen, übt das Nachdenken und die Erfindungskraft und kann auch von Mädchen gespielt werden. Ich habe es noch nie in Vorschlag gebracht, ohne sogleich die stärkste Beistimmung zu erhalten.

Die Hauptsache besteht darin: Einer von der Gesellschaft wird hinausgeschickt, damit sich die anderen in seiner Abwesenheit heimlich verabreden können, was er im Zimmer vornehmen soll, z. B. er soll einer Person einen Schlüssel aus der Westentasche nehmen, den dazu gehörigen Schrank im Zimmer aufsuchen, aus einer gewissen Schublade desselben eine Brieftasche nehmen, zuschließen und die Brieftasche einer gewissen Person überreichen. Ein Klavier- oder Violinspieler giebt ihm, nicht durch Worte, sondern durch das Spiel auf seinem Instrumente zu erkennen, was er vornehmen soll. Nachdenken und Erfindungskraft müssen ihn dabei leiten. Ist kein geschickter Spieler oder kein Instrument da, so thut's ein Trinkglas, welches mit einem Stäbchen geschlagen wird, auch. Er hat dann den guten Rat aus der Stärke und Häufigkeit des Anschlagens zu schöpfen. Er kommt herein, alle sind still, und die Musik geht langsam und leis. Er beginnt seine Promenade im Zimmer umher, und indem er sich der Person nähert, welche den Schlüssel hat, hebt sich der Ton und verrät ihm, daß hier der Gegenstand des Suchens sei. Er faßt jene Person scharf ins Auge, und der Ton hebt sich noch mehr. Wendet sich sein Blick auf die Hand, so belehrt ihn die Verstärkung der Musik, daß hier etwas für ihn zu schaffen sei. Seine Hände finden bald den Schlüssel. Mit dem Schlüssel in der Hand wird er nun allerlei vergeblich versuchen, die Musik wird sich ins Piano zurückziehen; ja sie wird ins Pianissimo herabsinken, wenn er den Schlüssel wieder zurückgeben wollte; aber sie wird sich heben, wenn er die Person verläßt und dem Schranke sich nähert. Schlüssel und Aufschließen sind zu verwandte Sachen, als daß man sie nicht augenblicklich zusammenstellen sollte. Er öffnet den Schrank, berührt nach und nach die Schubladen, bis er an die kommt, in der die Brieftasche ist. Er holt sie heraus, und die Musik wird stärker. Er will sie öffnen, und sie sinkt ins Piano; er

will zehn andere Sachen damit vornehmen, und die Musik schlummert immer mehr ein. Er will damit fortgehen, und sie wird immer träger und ist nah am Schweigen. Aber sie wird lebendig, wenn er die Thür des Schrankes faßt. Dies wird ihm bei einigem Nachdenken bald verraten, was zu thun sei. So wird der Schrank verschlossen, indem die Musik lauter ihren Beifall giebt u. s. w.

Durch das Bisherige ist die Einrichtung des Spieles wohl deutlich genug. Es bleibt jetzt noch übrig, einige Regeln festzusetzen.

Es kommen hier 3 Gegenstände in Betracht. 1) Die Aufgaben, welche herausgebracht werden sollen. 2) Das Verhalten dessen, der sie lösen soll. 3) Die Musik.

1) Aufgaben. Das ganze Spiel ruht auf der Verbindung der Ideen. Da nun jeder Gegenstand in mannigfaltiger natürlicher Beziehung zu anderen steht, so ist es schon hinreichend, immer nur bei diesen richtigen Beziehungen zu bleiben und alle unrichtigen, d. i. willkürlich ersonnenen, nicht natürlichen, zu vermeiden. Z. B. die natürlichste Beziehung hat der Schlüssel auf das Schloß und auf die Handlung des Auf- und Zuschließens; alle anderen zwar willkürlich, zum Teil ersonnenen, aber doch gewöhnlichen Handlungen, die mit einem Schlüssel vorgenommen werden, sind mit ihm sicher noch in Beziehung, und man fordert deswegen noch keine unrichtige, wenngleich etwas entferntere Ideenverbindung, wenn man von der spielenden Person verlangt, den Schlüssel einzustecken, ihn aufzuhängen, darauf zu pfeifen u. dgl. Wollte ich hingegen die Aufgabe damit so machen, daß ein Band hindurchgezogen und der Schlüssel damit über das Ohr gehängt werden sollte, so verfiele ich in eine possenhafte, willkürlich erdachte, unrichtige Zusammenstellung. Diese sollten aus zwei Ursachen so viel als möglich vermieden werden. a) Das Spiel hat zum Zweck, den Suchenden auf eine angenehme Art zum Nachdenken zu reizen, indem es ihn veranlaßt, irgend einen Gegenstand sich in seinen oft sehr mannigfaltigen Beziehungen auf andere Gegenstände zu denken. Sind diese Beziehungen ganz ungewöhnlich und unnatürlich, so findet mehrenteils kein Nachdenken mehr statt, und man muß sich sklavisch an die Musik binden, um das Begehrte herauszubringen, oder es nur zufällig erraten. b) Es wird dadurch auf eine unnütze Art erschwert. Beabsichtigt man dies aber wirklich, so läßt es sich teils durch eine ausgedehntere

Aufgabe und ganz besonders dadurch hineinbringen, daß man jene entfernteren Beziehungen mit ins Spiel zieht. Die obige Aufgabe wird schon schwerer werden, wenn ich verlange, daß aus dem Schranke Zucker geholt, dann ein Messer gesucht und das Zerschlagen des Zuckers vermittelst jenes Schlüssels verrichtet werden soll. Ich brauche übrigens wohl kaum zu erinnern, daß man den ungeübten Spieler mit zu verwickelten Aufgaben verschonen und mit ihm nur schrittweise zu den schwereren fortgehen müsse.

2) Die Hauptregel für den Spielenden läßt sich aus dem vorigen leicht ableiten, sie ist: Durchdenke so vollständig und so geschwind als möglich die mannigfaltigen Beziehungen des Gegenstandes, mit welchem man dich, vermittelst der Musik, in Verbindung setzen will. Durch das obige ist diese Forderung hinlänglich erklärt. Um aber den Gegenstand sobald als möglich aufzufinden, darf der Spielende bei dem Hereintreten nicht gleich ängstlich in der nächsten Gegend des Zimmers alles durchsuchen und berühren; sondern er wird wohl thun, wenn er sich zuerst flüchtig vom Kopfe bis zu den Füßen mit den Händen überfährt — denn es könnte sein, daß er mit sich selbst etwas vornehmen sollte — und dann schnell im Zimmer umhergehe. Auf diese Art wird er den Gegenstand vermittelst der Musik am schnellsten auffinden. — Alles Übrige hängt zu sehr von den Umständen ab und erfordert eine zu weitläufige Entwickelung, als daß ich mich darauf einlassen könnte.

3) Zur Not kann die Musik bei diesem Spiele freilich auch durch bloßes Händeklatschen oder Klopfen auf den Tisch einigermaßen ersetzt werden; aber man sieht leicht ein, daß hierdurch für etwas empfindliche Ohren leicht Überdruß verursacht werden kann. Ersetzt wird dadurch die Musik niemals; und wenn der Spieler auch nur Akkorde oder ein leichtes Anfängerliedchens herausbringen kann. Vollkommen aber wird die Sache, wenn er die schöne Kunst des Phantasierens auf dem Fortepiano oder der Violine in einem so ansehnlichen Grade besitzt, daß er den Suchenden nicht nur durch Hebung und Verminderung der Töne, sondern auch durch Abwechselung des Taktes und der musikalischen Gedanken unterstützt.

Für Kinder, die diesem Spiele noch nicht gewachsen sind, hat man ein leichteres, nämlich das Nadelsuchen, wobei eine versteckte Nadel auf obige Art nach der Musik oder nach dem Klatschen in die Hände gesucht wird. (Villaume beschreibt dieses

Nadelsuchen in Campes „Revisionswerke“ Band 8, S. 390. — Vergleiche auch das Plumpsackverstecken S. 281.)

Ein anderes Spiel dieser Art ist das:

Wie, wo und warum?

Der Erwählte verläßt das Zimmer, die anderen bestimmen unter sich ein Wort, das jener zu erraten hat, womöglich ein solches, das verschiedene Bedeutung hat, z. B. das Wort „Feder“. Der Ratende erscheint und fragt jeden einzelnen: „Wie lieben Sie's?“ Antworten sind z. B.

Erster: „Ich liebe es bunt!“

Zweiter: „Ich liebe es von Stahl!“

Dritter: „Ich liebe es gedreht!“ rc. Errät er es nicht, so fragt er abermals vom ersten ab: „Wo lieben Sie's?“ Antworten sind z. B.

Erster: „Ich liebe es am Hut!“

Zweiter: „Ich liebe es in der Hand!“

Dritter: „Ich liebe es im Bett!“ rc. Errät er es noch nicht, so fragt er ein drittes Mal die ganze Reihe hindurch: „Warum lieben Sie's?“

Erster: „Weil es schön ist!“

Zweiter: „Weil man damit etwas lernen kann!“

Dritter: „Weil es dauerhaft ist!“ rc. Hat er es nun nicht erraten, so giebt er ein Pfand und geht nochmals hinaus; im anderen Falle tritt der ab, durch dessen Antwort das gesuchte Wort erraten worden ist.

Warum und weil?

Die Spielgenossen sitzen im Kreis umher. Jeder giebt seinem Nachbar zur Rechten leise eine Frage, die mit „Warum“ anhebt, z. B. „Warum können die Mädchen nicht gut pfeifen?“, und dem zur Linken einen Satz, der mit „Weil“ beginnt, z. B. „Weil sie den Mund nicht halten können!“ Sobald ein jeder dies gethan, werden die verschiedenen Zusammenstellungen, die in der Regel komischster Art sind, von den einzelnen Spielgenossen der Reihe nach laut genannt.

Ähnlich ist das Spiel „Schenken und Logieren“. Dem Rechtssitzenden wird ein Geschenk in Worten gegeben, dem Linkssitzenden aber ebenfalls heimlich gesagt, wo der betr. Gegenstand logiert, d. i. sich befindet; am Schlusse werden wieder die gemerkten Zusammenstellungen laut genannt. (S. auch S. 261.)

Es regt dieses Spiel zwar viel weniger die Phantasie an, als die übrigen hier genannten Spiele, dennoch gehört es seiner ganzen Anlage nach hierher.

Auch das Ohrenblasen ist ihm verwandt. Nur einer fragt leise seinen Nachbar nach einem Gegenstand. Dieser giebt seine Antwort laut. Wer von den übrigen aus der Antwort erraten kann, was gefragt wurde, darf nun seinem Nachbar wieder leise eine Frage vorlegen.

Wasser, Luft und Erde.

Kleine Kinder bilden einen Kreis. Einer steht in der Mitte, zeigt auf einen seiner Kameraden und ruft z. B. „Erde und M.", zählt schnell bis 10, und unterdessen muß der Aufgeforderte ein Tier mit dem Anfangsbuchstaben M (Maulwurf ꝛc.) nennen, das auf oder in der Erde lebt. Ist nach oder mit dem Zählen kein Tier oder ein falsches genannt worden, so ist ein Pfand zu geben.

Das Ringspiel.

Die zahlreiche Gesellschaft setzt sich im Kreise herum und läßt einen gewöhnlichen Fingerring in demselben von Person zu Person gehen, wobei gewisse kleine Verse gesagt werden. Wenn z. B. A den Ring seinem Nachbar B giebt, so sagt

A. Nimm hin das!
B. Was ist das?

A. Es ist ein Ring von meiner Hand
mit einem kleinen Diamant,
darin steht geschrieben fein
mein Nam' und meines Freundes Nam',
meine Freude,
mein Leid,
welche Geduld ich übe,
welche Farbe ich liebe,
welcher Reim meinem Ohre gefällt,
nach welchem Spruch ich mein Leben bestellt.

Da nicht jeder imstand ist, diese Worte sogleich alle zu behalten, so läßt man den Ring dreimal herumkreisen und setzt jedesmal einen von den beiden Absätzen hinzu. Ist dies geschehen, und ist der Ring wieder an A gekommen, so muß jeder eine Erörterung über die gesagten Reime geben; B fragt daher den A, wie sein Name heiße, was seines Freundes Name sei, worin seine Freude bestehe, worin sein Leid, wie seine Laune, welches seine Lieblingsfarbe, welches sein liebster

Vers und sein Wahlspruch sei. So geht denn das Fragen von Person zu Person, bis mit der letzten das Spiel endigt.

Man kann dieses Spiel um Pfänder und Plumpsack spielen. Wer die Reime nicht ohne Anstoß sagt, im Examen Sprachfehler begeht, keinen Vers oder keinen Wahlspruch weiß, muß ein Pfand geben, oder er bekommt im Spaße den Plumpsack. Wenn er bei dem Auslösen der Pfänder nicht gehörig antworten kann, so kommt ebenfalls der Plumpsack über ihn. Der Spielrichter verhängt die Strafe.

In einem Kreise von fröhlichen, zumal noch nicht erwachsenen, ganz unschuldigen, aufrichtigen und naiven Kindern werden oft allerlei lustige Antworten zum Vorscheine kommen; aber erwachsenere werden mit der Wahrheit nicht gleich herausrücken und in Ziererei verfallen. Sagen sie aber die strenge Wahrheit, so wird das Spiel sehr einförmig und ist mit einem Mal, wo nicht für immer, doch auf einige Zeit abgenutzt; denn ihr Name bleibt immer, ihr Liebstes bleibt wenigstens auf lange Zeit ihr Liebstes, sind es gar ihre Eltern, so werden sie ihnen immer die liebsten Personen bleiben. Ähnlich ist's mit ihrer Freude, mit ihrem Leid u. s. w. Dies kommt alles daher, weil das ganze Spiel ursprünglich für einen Punkt berechnet ist, um den sich die meisten Tänze, Schauspiele und Romane drehen; für die Jugend bleibe er ein mathematischer Punkt, so lange es gehen will.

Weit mannigfaltiger ist die Campesche Umarbeitung dieses Spieles. Die Verse sind:

A. Nimm hin das!
B. Was ist das?
A. Es ist ein Ring von meiner Hand
mit einem kleinen Diamant.

Bei dem zweiten Herumkreisen kommen zu diesem noch folgende Reime:

Darin steht geschrieben fein
mein Urteil über groß und klein,
viel Wunderbar's von manchem Ort;
mein Rätsel, Reim und Lieblingswort.

Man kann die Verse nach Belieben abbrechen, je nachdem es die Gedächtniskraft der Kinder erforderlich macht.

Hierauf fängt man das Examen der Reihe nach an: A fragt den B, und dieser muß ihm ein Urteil, etwas Merkwürdiges von irgend einem Ort, Land, Gebirg oder seinen

Produkten, seinen Tieren, ein Rätsel, einen Vers und einen Sinnspruch sagen. Um dieses Spiel noch belustigender zu machen, könnte man es mit Pfändern spielen. Sodann müßte jeder ein Pfand geben, der auf eine Frage nichts hervorzubringen wüßte oder etwas Falsches sagte; folglich müßten auch für ein falsches Urteil, für eine unrichtige Merkwürdigkeit, für einen Vers und für einen Sinnspruch, die falschen Gedanken enthielten, Pfänder gegeben werden; und man gebrauchte, wie oben, den Plumpsack, wenn jemand das Pfand nicht einlösen könnte. Ein Beispiel aus Campes „Kinderbibliothek“:

Es war Regenwetter, die Kinder lasen Salat und spielten dabei.

C. Dein Urteil?

K. Regenwetter ist auch gut.

V. Wozu denn?

K. I, es würde sonst nichts wachsen; und dann, so hätten Menschen und Tiere nichts zu trinken, wenn's nicht zuweilen regnete.

V. Könnten denn nicht Brunnen, Bäche, Flüsse sein?

K. Ja, wie bald würden die vertrocknen! Und dann, so kann man auch zu Hause spielen, wenn's draußen regnet.

C. Etwas Merkwürdiges aus der Geographie?

K. In Surinam in Amerika giebt es eine Art Ameisen, die man Besuchsameisen nennt. Diese ziehen zuweilen in großen Heeren aus, und wo sie hinkommen, da freuen sich die Leute und machen ihnen Thüren und Fenster auf.

F. I, warum denn?

K. Ja, wo die Ameisen hinkommen, da durchsuchen sie das ganze Haus, und wo sie nur eine Ratte oder Maus, eine Wespe, Fliege oder so etwas finden, da beißen sie sie tot und fressen sie auf u. s. w.

L. Das sind ja wohlthätige Tierchen!

K. Jawohl!

C. Dein Rätsel?

K. Ich habe ein paar Pferde gesehen, die fraßen täglich mehr, als hundert Scheffel Hafer.

Alle. Ho! ho!

K. Ja, und sie standen noch dazu auf den Köpfen und fraßen mit den Beinen.

F. Das ist doch gewiß nicht wahr.

K. Und da war noch ein Huhn dabei, das legte täglich mehr, als tausend Eier!

In der Folge wird dann das Rätsel, an welches anfangs niemand glauben will, gesprächsweise gelöst, nämlich: Hundert Scheffel Hafer fressen freilich nichts, und tausend Eier legen kein einziges. Die Pferde stehen auf den Köpfen der Hufnägel, und ihre Zähne sind von Knochen oder Bein. Dann geht's weiter. Konrad sagt die Verse: „Unschuld und Freude sind ewig verwandt; es knüpfet sie beide ein himmlisches Band"; und endlich kommt ein Sprichwort: „Jung gewohnt, alt gethan!"

Das Fragespiel.

Dies Spiel ist eine Art Blindlingsspiel, wobei der Geist so lange im Dunkeln herumsucht, bis er den Gegenstand erwischt, den er gern haben möchte. Man nimmt sich irgend etwas aus der wirklichen oder aus der Ideenwelt in den Sinn, das ein anderer durch geschickte Fragen zu erforschen strebt, ohne daß er andere Antworten als ja und nein auf seine Fragen erhält. Um den geheimen Gegenstand zu treffen, würde alles Erraten vergebens sein; denn der Gegenstände, die gedacht werden können, giebt es ja unendlich viel; folglich muß der Fragende bei seinem Geschäfte von den allgemeinsten Begriffen bis zu den individuellsten nach und nach herabsteigen, so wie die „Blindekuh" erst die Arme weit ausbreitet, um einen möglichst weiten Raum zu umspannen, dann ihren Gegenstand immer mehr und mehr einschließt, bis sie ihn endlich fest hat. Dies ist die erste Hauptregel des Spieles. Ich will mir etwas in den Sinn nehmen und es durch meine Leser herausfragen lassen. Alle Nebengespräche und Kurzweile, wodurch das Spiel zur angenehmen Unterhaltung wird, bleiben hier weg, um den Platz zu schonen. Ich habe etwas: das Fragen hebt an:

Gehört's zur Körperwelt? — Ja. — Ist's ein Weltkörper? Nein. — Ein geographischer Gegenstand unserer Erde? Nein. — Ein natürlicher Körper, ein Naturprodukt? Nein. — Also ein Fabrikat? Ja. — Genommen aus dem Tierreich? Nein. — Zum Teil nur aus dem Tierreich? Nein. — Aus dem Mineralreich? Ja. — Und ganz allein? Ja. — Von Stein? Nein. — Von Metall? Ja. — Von

einem edeln? Nein. — Von Kupfer? Nein. — Von Eisen? Ja. — Von künstlichem Eisen, von Stahl? Ja.

Der Sachen, die von Stahl gemacht werden, sind sehr viel; es kommt folglich darauf an, sie sogleich im Kopfe zu ordnen und die gedachte Sache in eine Klasse zu schaffen, ferner ihren Gebrauch auszukundschaften. Hier nehmen folglich die Fragen eine andere Richtung.

Ist's eine Maschine? Nein. — Ein Werkzeug? Ja. — Des Künstlers? Nein. — Des Bauern? Nein. — Handwerkers? Ja. (Jetzt kommt es noch darauf an, den Handwerker herauszubringen. Das ist auf zweierlei Art möglich; entweder kann man die Handwerker im stillen gleich ordnen oder den Stoff herausfragen, den er bearbeitet.) Verarbeitet er etwas aus dem Tierreich? Ja. — Von einem Säugetier? Ja. — Einem wilden? Nein. — Von der Kuh? Nein. — Vom Schaf? Ja. — Die Wolle? Nein. — Von Wolle? Ja. — Tuch? Ja. — Der Schneider? Ja. — Die Schere? Nein. — Das Bügeleisen? Nein. — Die Nähnadel? Ja. — Hier bin ich ertappt.

Ein zweites Beispiel. Die ersten Fragen wie oben, dann ferner: Ein Naturprodukt, natürlicher Körper? Ja. — Flüssiger? Nein. — Ein Tier? Nein. — Eine Pflanze? Nein. — Mineral? Nein. — (Oder anders: Gehört's zum Tierreich? Ja. — Ist's ein Tier? Nein. — Ein Teil davon? Ja.) — Ein einzelner Teil davon? Ja. — Von einem Tier? Ja. — Von einem menschenähnlichen? — Von einem Menschen? Ja. — Von den oberen Teilen des Körpers? Ja. — Der Kopf? Nein. — Etwas vom Kopf? Ja. — Stirn, Ohren, Mund rc. Nein. — Nase? Ja. — Die Menschennase überhaupt? Nein. — Also eine bestimmte. Jetzt also von welchem Menschen: Lebt er noch? — Nein. — Lebte er vor Christi Geburt? Nein. — In Europa? Ja. — Im westlichen? Ja. — Portugal rc.? Nein. — Frankreich? Ja. — Eine berühmte Person? Ja. — Ein König? Ja. — Der ersten, der zweiten Reihe? Nein. — Einer von den letzten der dritten? Ja. — Ludwigs XVI. — XV.? Nein. — Ludwigs XIV.? — Also Ludwigs des Vierzehnten Nase.

Drittes Beispiel. Etwas aus der Ideen- und Geisterwelt? Nein. — Die Eigenschaft, die Bewegung eines Körpers? Nein. — Ein Weltkörper? Nein. — Ein geographischer Teil der Erde? Nein. — Ein Naturprodukt? Ja. — Ein flüssiges?

Nein. — Zum Tierreiche gehörig? Ja. — Ein Säugetier? Ja. — Ein Mensch? Ja. — Noch lebend? Nein. — Männlichen Geschlechts? Ja. — In den alten Erdteilen? Nein. — In Amerika? Nein. — Polynesien? Ja. — Im Süden des Äquators? Nein. — Im Süden des nördlichen Wendekreises? Ja. — Auf den Sandwichinseln? Ja. — Auf Owaihi? Ja. — Hat er etwas Merkwürdiges gethan? Ja. — Der Mörder Cooks? Allerdings.

Da dieses sehr schöne Spiel gewöhnlich sehr unordentlich gespielt wird, und man oft nur ins Gelage hineinfragt, so ist es wohl der Mühe wert, diese Anleitung etwas vollständiger zu machen. Alle Fragen bei ihm sind nur von dreierlei Art; sie betreffen immer nur das Was, Wo und Wann.

Es ist notwendig, mit dem Was allemal den Anfang zu machen; denn erst muß ich die Sache wissen, ehe mir die Bestimmung durch Wo und Wann, d. i. nach Ort und Zeit nützlich werden kann. Ich gebe hier folglich einen kurzen Entwurf, nach welchem die Fragen nach dem Was etwas zu ordnen sein möchten. Für vollständig gebe ich ihn nicht aus. Ich habe im ganzen nur die Fäden angesponnen, an welchen die Fragen fortlaufen sollen: doch wird er eben keine Lücke übrig lassen, durch welche der geheime Gegenstand entwischen könnte, wenn es ein körperlicher Gegenstand ist*). Hier wird man zugleich deutlich übersehen können, wie die Fragen von dem Allgemeinen zum Besonderen übergehen.

A. Ein Gegenstand aus der Ideenwelt? — Geisterwelt?
B. Aus der Körperwelt?
  a Die Eigenschaft eines Körpers?
    Die Handlung?
  b Ein Körper selbst?

    1) Ein Weltkörper? — ein Teil davon?
       Fixstern? Gestirn? Komet? Planet?
       * Die Erde?
         Ein geographischer Teil der Erde?
           . Ein Gewässer?
           . Ein Land? Ein alter Erdteil? Europa? Nordeuropa? Mitteleuropa? Deutschland? Niederdeutschland? Sachsen? u. s. w.

*) Auf Gegenstände der Geister- und Ideenwelt habe ich mich nicht eingelassen, denn sie sind für den größten Teil der Jugend zu entlegen und gehören nur für reifere Jünglinge, die schon eine Zeitlang philosophischen Unterricht genossen haben. Diese wissen sich selbst zu helfen.

. Ein Berg?
. Eine Gegend?
. Ein Wohnplatz? Stadt, Dorf, Schloß, Haus? ꝛc.
2) Naturprodukt? ganz oder ein Teil davon?
* Unbelebt?
** Flüssig? Wasser? Luft? Feuer? Elektrizität? Magnetismus? ꝛc.
** Fest?
*** Zum Mineralreiche gehörig? Ein uneigentliches Mineral? Versteinerung? Aus dem Pflanzen-, Tierreiche ꝛc. Ein eigentliches Mineral?
. Erde? — Stein?
.. Kalkart?
.. Thonart? ꝛc.
... Porzellanerde?
... Serpentin? u. s. w.
. Salz?
.. Saures?
.. Laugensalz? u. s. w.
*** Zum Pflanzenreich?
u. s. w. durch die Abteilungen der Pflanzen.
* Belebt?
** Zum Tierreich?
*** Säugetier?
. Ein Mensch? u. s. w., Geschlecht, Alter, Stand, Wohnort, Zeit?
. Raubtier? ꝛc.
. Wiederkäuend?
Fremd?
Hiesig? wild? zahm? Kuh? Schaf? ꝛc.
*** Vogel?
. Raubvogel?
. Spechtartiger?
. Schwimmvogel?
*** Amphibie? u. s. w.
*** Fisch? u. s. w. durch alle Tierklassen, Ordnungen, Geschlechter, Gattungen, Arten.
3) Ein verarbeitetes Naturprodukt, Kunstprodukt, Fabrikat?
* Genommen aus dem Mineral-, Tier-, Pflanzenreich? — Aus zweien oder dreien zugleich? Hier gehen die Fragen wieder fort ins Naturgebiet.
* Gemacht durch die Hand eines Künstlers? Handwerkers? u. s. w.
* Von welcher Art ist der Gegenstand? Hier folgen also die Fragen.
. Instrument?
. Maschine?
. Gefäß? Behältnis, Wohnsitz, Schiff? ꝛc.
. Kleidung? oder dazu gehörig.
. Zur Nahrung?
. Verschönerung u. s. w.

Man prüfe die obigen Beispiele; man nehme sich einmal die Nähnadel in den Sinn und fragte sie nach diesem Entwurf aus sich selbst heraus, so wird man den Gang des Spieles einsehen lernen.

Hat sich der Gegner etwas in den Sinn genommen, was weder durch Ort und Zeit bestimmt ist, das heißt, hat er sich nur eine Klasse,. Ordnung, Gattung oder Art gewählt, so kommt man mit den Fragen nach dem Was? vollkommen aus. Ich will dies deutlicher machen.

Bei dem ersten Beispiele war nur eine Gattung gewählt, nämlich eine Gattung von Instrumenten, die man Nähnadel nennt. Nähnadeln giebt's allerwärts, hier ist also keine Beschränkung des Ortes. Ferner läßt sich hier annehmen, es gab immer Nähnadeln, daher findet auch keine Beschränkung der Zeit statt. Hätte ich aber die Nähnadel im Sinne gehabt, welche hier an meinem Fenstervorhange steckt, so wäre mein Gegenstand ein Einzelwesen (Individuum), das erst durch den Ort bestimmt wird, folglich hätte nach dem Orte gefragt werden müssen. — Im zweiten Beispiel ist der Gegenstand individuell, nämlich die Nase Ludwigs des XIV., hier ist also Bestimmung nach Zeit und Ort; dies würde der Fall nicht gewesen sein, wenn man sich den Gattungsbegriff, Nase, überhaupt gedacht hätte. Hieraus ergiebt sich die zweite Hauptregel, daß man aufhören müsse, nach dem Was? zu fragen, wenn man die Gattung oder Art heraus hat, und sogleich nach dem Wo? oder Wann? fragen müsse, um auf das Individuum zu kommen. Bei dem Wo? können die Fragen im nötigen Falle bei dem Ganzen der Erde anfangen, und sie werden sich oft bei einem kleinen Plätzchen im Zimmer endigen. Ebenso ist es mit dem Wann? Man geht von größeren Zeiträumen bis in die kleinsten hinein.

Für die Theorie dieses Spieles mag das Bisherige genug sein, aber für die Praxis habe ich noch manches aufgespart. Hier ist es.

Wenn man den Gegenstand ausgefragt hat, so gehe man hinterher noch einmal die ganze Reihe der Fragen durch, die man gethan hat, und untersuche, wo man hätte besser fragen und kürzer zur Sache kommen können; noch mehr ist dieses Wiederholen nötig, wenn man den Gegenstand nicht herausbringen konnte; man sieht dabei am besten, worin man gefehlt hat und wird dadurch vorsichtiger.

Man thue keine doppelten Fragen, z. B. ist's ein Mineral oder eine Pflanze?, denn der andere muß sonst ja! und nein! zugleich sagen.

Anfängern sage man gleich das Fach, woraus man sich etwas in den Sinn nimmt, z. B. aus der Naturgeschichte, Geographie u. s. w., und man wähle für sie keinen Gegenstand, der über ihren Gesichtskreis hinausliegt.

Das Erraten darf bei dem Spiele nicht geduldet werden, ob es gleich, um das Fragen abzukürzen, oft sehr gut ist, die allgemeineren zu überspringen und gleich einmal eine besondere Frage zu thun, wenn man Scharfsinn genug hat, allerlei Nebenumstände aufzufassen, um schon auf die Spur zu kommen, ehe noch eine Frage gethan ist.

Da alles auf richtige Beantwortung ankommt, so ist es gut, wenn junge Personen ihren Gegenstand einem Freunde mitteilen, damit er im Notfalle berichtigen kann.

Unter den Spielen, die auf Bildung des Geistes abzwecken, ist dies eines der vollkommensten, und sein Nutzen für die Jugend, sowie für sehr viele Erwachsene, unverkennbar. Ihre Begriffe ordnen sich unter gehöriger Leitung Sachverständiger allmählich in ein festes System, indem sie gezwungen sind, die Gegenstände nach wissenschaftlichen Systemen zu ordnen, oder, wo dies fehlt, selbst die Gegenstände der Ordnung in Gattungen und diese in Arten zu zerlegen; hierzu gehören Überblick des Ganzen, Scharfsinn und Nachdenken. Überdem besteht das ganze Spiel in einer ununterbrochenen Reihe von Schlüssen, die man nach den erhaltenen Antworten bildet. Auch das Gedächtnis und die Aufmerksamkeit werden dabei geübt, denn man muß notwendig die schon erhaltenen Antworten und die dadurch bewirkten näheren Bestimmungen des Gegenstandes behalten. Endlich ist es auch für die Jugend ein sehr angenehmes Spiel, denn vermöge ihrer natürlichen Wißbegierde und Neugierde liegt sehr viel Reiz darin, das herauszubringen, was ein anderer so geheim hält.

Das Antwortspiel.

Es ist gegen das vorige Fragespiel zwar sehr einfach, belustigt und unterhält aber Große und Kleine sehr lange und besteht darin, daß die Antwort weder ja noch nein, weder schwarz noch weiß enthalten darf. Eines Beispieles bedarf es hierzu nicht; man frage nur frisch drauf los, und an mißglückten Antworten wird's nicht fehlen. Doch lernt man gar bald seine Zunge auch so beherrschen, daß der Fragende alle Redekunst aufwenden muß, um zum Ziele zu kommen. Einer Spielstrafe bedarf es auch nicht; wenn aber doch gestraft werden soll, so nehme man den Plumpsack für die Kleinen, das Pfand ꝛc. für die Großen.

Das Silbenrätsel (die Charade).

Alle Wörter bestehen aus Silben, und diese einzelnen Silben haben oft für sich eine Bedeutung. Dies ist am häufigsten der Fall bei zusammengesetzten Wörtern, z. B. Landkarte, Stricknadel, Sandbank, Baumöl, Süßholz. Hier hat jede Silbe ihre eigene Bedeutung, wie der Augenschein lehrt. Oft findet dies auch bei nicht zusammengesetzten Wörtern statt; so sind in den Wörtern Breihahn, Insekt, Eidam die einzelnen Silben bedeutend. Oft bezeichnet die eine Silbe einen wirklichen Gegenstand, und die andere einen Buchstaben; so ist's in den Wörtern heute, Ostern, gelind, sauer. Oft darf man nur einen Buchstaben wegschneiden, so erhält das Wort eine neue Bedeutung; man nehme aus den Wörtern Häcksel, Flachs, Mainz, Pavian die Buchstaben l, F, z, n, so entsteht daraus Hexe, Lachs, Main, Pavia. Oft läßt sich ein Wort in bloße Buchstaben zerlegen: so wird aus Elbe l und b. Diese Eigenschaften der Wörter hat man benutzt, um daraus Silbenrätsel (Charaden) zu machen. Man sagt dem, der das Rätsel lösen soll, die Zahl der Silben, giebt ihm dann die Bedeutung jeder einzelnen Silbe durch eine unbestimmte, sich nur auf die Gattung beziehende Beschreibung an, setzt endlich die Bedeutung des Ganzen ebenso unbestimmt hinzu und läßt es erraten.

Beispiele. 1) Ein dreisilbiges Wort. Die erste Silbe bedeutet etwas, wonach sich der Seefahrer sehnt; die zwei letzten etwas, womit man häufig spielt; das Ganze ist ein Grundriß des ersten. 2) Drei Silben. Mit der ersten kann man binden, mit den andern beiden stechen; das Ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers. 3) Zwei Silben. Mit der ersten kann die Magd die Stube reinigen; auf die zweite setze dich; das Ganze vermeide, wenn du schiffst. 4) Zwei Silben. Die erste eine Pflanze; die zweite etwas Brennbares; das Ganze wächst auf der ersten und ist auch brennbar und eßbar zugleich. 5) Zweisilbig. Die erste Silbe eine Art Speise; die zweite ein Vogel; das Ganze ein Getränk. 6) Zwei Silben. Die erste etwas Geborenes, was weder lebt noch tot ist: die zweite ist bei Überschwemmungen sehr nützlich; das Ganze eine Art von Anverwandten. 7) Zwei Silben. Die erste ist ein Nebenfluß der Donau; die andere der Name eines Buchstabens; das Ganze empfindet man nur durch die Zunge und Nase. 8) Zwei Silben.

Jeder Gegenstand wird durch Entfernung zur ersten; die zweite ist sehr nützlich in Gefahr; das Ganze aber bei Gefahr sehr schädlich. 9) Zwei Silben. Schneide vom Ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Aberglaube sonst verbrannte; setze ihn hinzu, so können's die Pferde fressen. 10) In einer Silbe der Name eines sehr nützlichen Gewächses; schneide den ersten Buchstaben ab, so wird's ein sehr beliebter Fisch. — — Die Auflösungen sind der Reihe nach: 1) Landkarte, 2) Stricknadel, 3) Sandbank, 4) Baumöl, 5) Breihahn, 6) Eidam, 7) sauer, 8) Kleinmut, 9) Häcksel, 10) Flachs.

Dieses Spiel verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen, und es ist unerschöpflich. Wer dergleichen Rätsel macht, muß Nachdenken, Phantasie und Witz gebrauchen, um sie zu erfinden und gehörig einzukleiden. Er hat hierbei alle mögliche Freiheit, er kann von der einfachsten Angabe durch alle Grade des scheinbar Sonderbaren bis zum scheinbar Unglaublichen, wie oben bei dem sechsten Rätsel fortgehen; aber er darf dabei nicht von der Wahrheit weichen und muß, um billig zu sein, bei den Beschreibungen der einzelnen Silben Begriffe angeben, wodurch die Gattung oder Art im allgemeinen, doch auf eine so beschränkte Art bezeichnet wird, daß es noch möglich bleibt, den Gegenstand zu finden, der durch die Silbe ausgedrückt wird. Thut man das nicht, so wird das Rätsel unauflösbar, z. B.: „Mein Wort hat 6 Silben; 1 sieht gelb aus, 2 ist ein Geschenk der Erde, 3 hat ein Handwerker gemacht, 4 und 5 ist ein Mann in Franken, 6 eine Person in Preußen; das Ganze ein Mensch." Wer soll das je erraten? Richtig ist die Angabe: 1) Das Fabrikat eines Tieres. 2) Der Same einer nützlichen Pflanze, die man mit vielem Fleiße baut. 3) Ein Teil des Hauses. 4) und 5) der Name eines berühmten Philosophen; das Ganze ein Handwerker. — Wer das Rätsel lösen soll, muß mit Schnelligkeit ganze Klassen und Gattungen von Dingen übersehen, die gefundenen Benennungen auf allerlei Art zusammensetzen und trennen und dabei stets auf die Merkmale Rücksicht nehmen, welche der andere zur Bezeichnung der Silben angegeben hat u. s. w.

Alles das erfordert Nachdenken, Witz, kurz, eine gewisse Gewandtheit des Geistes in Reproduzierung der Begriffe. Die damit verbundene Geschäftigkeit und die sonderbaren, oft lächerlichen Zusammensetzungen gewähren Unterhaltung und Vergnügen, wenn man es nicht oft und nie lange fortgesetzt spielt.

Um mehr Veränderung und Abwechselung hinein zu bringen und um dieser Übung mehr die Form eines Spieles zu geben, verbinde man es, nach Campes Vorschlage, mit Erzählungen und Pfändern. Ich will diesen Vorschlag mit einigen kleinen Zusätzen hier angeben.

Wenn A dem B ein solches Rätsel aufgiebt, so giebt's zwei Fälle: 1) B kann es nicht lösen, dann giebt er ein Pfand und ist gehalten, der Gesellschaft eine kleine Geschichte, Fabel oder so etwas zu erzählen. So oft er hierbei stottert, einen auffallenden Sprachfehler begeht, oder ein unedles Wort gebraucht, muß er's wieder mit einem Pfande büßen. Ist die Erzählung geendigt, so wird das Rätsel nochmals der ganzen Gesellschaft vorgelegt. Hier treten folgende Fälle ein:

a) Es wird von irgend jemand gelöst. In diesem Falle muß jeder der Gesellschaft etwas Wissenswürdiges von dem gefundenen Worte sagen und zwar ganz kurz und gedrängt, entweder nach eigenem Gefallen oder als Antwort auf die Fragen, welche der Spielrichter vorlegt. Dieses kann die einzelnen Silben oder auch das Ganze betreffen. Wieviel läßt sich nicht über dergleichen Wörter als: Landkarte, Sandbank, Baumöl u. s. w. angeben. Hier erhält der Erzieher eine vortreffliche Gelegenheit, Begriffe zu berichtigen, mitzuteilen, zurückzurufen u. s. w. Wer gar nichts angeben kann, giebt ein Pfand.

b) Es wird nicht gelöst; dann erhält der Aufgeber A dafür, daß er es bekannt macht, ein Pfand zurück; hat er es aber in einer falschen Einkleidung vorgebracht, so bekommt er nicht nur kein Pfand zurück, sondern muß 2 geben.

2) Kann im Gegenteile B das Rätsel lösen, so ist A verbunden, eine Erzählung zum besten zu geben und zwar unter den obigen Bedingungen. Ist die Erzählung geendigt, so ist jeder verbunden, das zu thun, was unter a) gesagt ist. So geht das Spiel herum, so weit als man Lust hat, dann kommt's zur bekannten Auslösung der Pfänder.

Man hat starke Sammlungen von dergleichen Silbenrätseln; weit zweckmäßiger und unterhaltender ist es aber offenbar, daß jeder sie selbst erfinde und zusammensetze.

Das Gesellschaftsrätsel.

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einige Ähnlichkeit. Einer von der Gesellschaft entfernt sich, und die übrigen vereinigen

sich über einen Gegenstand, den er erraten soll; dies ist ein Mensch, ein Tier, eine Pflanze, eine Stadt u. s. w., was man will. Jener tritt dann wieder herein, und nun sagt ihm jeder eine Eigenschaft des aufgegebenen Dinges. Sein Kopf muß alle ihm auf diese Art gegebene Merkmale, die den Gegenstand nur auf eine entfernte Art bezeichnen, vereinigen und daraus den Begriff zu bilden suchen, der ihm zum Erraten aufgegeben wurde. Die äußere Form des Spieles ist willkürlich; man kann das Erraten der Reihe nach herumgehen lassen und so das Spiel ohne weitere Einkleidung treiben, oder man läßt den Hereinkommenden ein Pfand geben, wenn er den Gegenstand nicht errät, und schickt ihn jedesmal wieder hinaus, bis er glücklicher ist. So könnte auch der ein Pfand geben, der ein falsches Merkmal angiebt. Jungen Leuten macht es weit mehr Vergnügen, wenn sie den, der den Gegenstand nicht trifft, auf eine spaßhafte Art mit ihren Tüchern zum Zimmer hinaustreiben können. Ort und Umstand, sowie der Ton der Gesellschaft, müssen hier entscheiden.

Man sieht leicht, daß dies die Thätigkeit der Phantasie, des Witzes, des Nachdenkens ist, und daß daher dieses Spiel eine recht gute Übung gewährt. Dies findet auch für die statt, welche das Rätsel aufgeben, zumal wenn die Gesellschaft etwas stark ist; einer raubt da dem anderen oft die Merkmale, welche er anzugeben willens war; dies setzt in Verlegenheit, nötigt, den gegebenen Gegenstand schnell von den verschiedensten Seiten zu betrachten, um ihm ein neues Merkmal abzugewinnen. Wie viel dies zur Aufhellung der Begriffe beitragen könne, sieht jeder leicht ein. In beiden Rücksichten ist das Spiel echt pädagogisch und empfehlenswert; es unterhält überdem sehr gut und macht Vergnügen, zumal wenn man Gegenstände wählt, die an sich selbst oder für die Gesellschaft etwas Lächerliches haben.

Das Anwendungsspiel.

Ein Vater, Lehrer oder Kinderfreund tritt in den Kreis der Kleinen, erbietet sich, Kaufmann zu sein und fordert sie auf, ihm etwas abzukaufen. Er hat in seinem Warenlager eine große Menge von Waren: Federn, Heu, Stroh, Kartoffeln, Papier, Äpfel, Birnen, Rosinen, Zitronen, Zucker, Milch u. s. w., kurz alles, was man haben will, und alle haben Lust zu kaufen. Er macht bei Fritz den Anfang: „Was willst du kaufen?" — „Milch." „Wozu willst du sie gebrauchen?" — „Ich will sie trinken!" Nun geht der Vater von Nachbar zu Nachbar, und jeder muß ihm angeben, wozu er die Milch gebrauchen

will; da will sie der eine verbuttern, der andere verkäsen, der dritte will damit bleichen, der vierte Milchzucker daraus machen u. s. w. Wer keinen ordentlichen, gewöhnlichen Gebrauch davon anzugeben weiß, oder das nochmals sagt, was schon von den anderen angegeben ist, erhält von ihm einen Klapps. Ist man mit der Milch herum, und merkt der Vater, daß wohl eben nichts mehr davon zu sagen übrig sein möchte, so läßt er sich von Fritzens Nachbar einen neuen Artikel abkaufen, und es geht damit wie oben.

Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Wiedererinnerung und Nachdenken kommen dadurch bei den Kleinen in Übung; sie gewöhnen sich, bei den Sachen mehr als den Namen zu denken und die Gestalt sich vorzustellen: sie lernen mit ihren Gedanken weiter greifen, die Verbindung der Ideen wird lebhafter. Es ist daher ein gutes Spiel. Das Unterhaltende selbst beruht auf dem gesellschaftlichen Ton, sowie auf der Stimmung der Kinder; selbst Erwachsene finden Vergnügen daran.

D. Brettspiele.

Die Brettspiele nehmen unter den „Ruhespielen" etwa denselben Rang ein, wie die Ballspiele unter den Bewegungsspielen, nachdem die Glücksspiele mit Würfeln und Karten von der Darstellung in diesem Buche ausgeschlossen sind. Bei den letzteren waltet der Zufall, und sie haben einen arithmetischen Charakter, die Brettspiele hingegen mehr einen geometrischen und lassen dem Zufalle wenig oder gar keinen Spielraum.*)

---

*) Auch das Domino wird mitunter zu den Brettspielen gestellt, obgleich es mit den Kartenspielen verwandt ist. Denn während bei den Brettspielen die Aufgabe von vorn herein eine bestimmte ist, und man sich von dem bestimmten Ausgangspunkt einem Ziele zu nähern sucht, dessen Lage und Gestalt sich gar nicht vorausbestimmen läßt, ist das Domino von vornherein ganz unbestimmt, niemand weiß, welche Steine der Zufall in die Hand der Mitspieler gelegt hat; dies wird aber um so klarer, je mehr das Spiel seinem Ende zuschreitet. Einer Beschreibung des Dominos bedarf es nicht, weil sie dem zu kaufenden Spielgeräte gedruckt beiliegt, und das Spiel leicht zu begreifen ist. Statt der Beschreibung finde hier folgendes Platz.

Darf man der Sage Glauben schenken, so ist die Erfindung des Dominos im 6. Jahrh. erfolgt. Zwei Bettelmönche, heißt es z. B. in der „Börsenzeitung" Nr. 39 vom Jahre 1861, seien die Väter dieses Spieles. Sie hatten während der Fastenzeit sich heimlich an einem Braten erlabt, waren von dem strengen Abte des Klosters Monte Casino zur Strafe in eine Zelle gesperrt worden und langweilten sich ganz entsetzlich. Die Not

Auch sie zerfallen in einsame oder Einzelspiele und in Gesellschaftsspiele, welche letzteren jedoch meistens nur zwei Spieler auf einmal beschäftigen. Von beiden Arten giebt es eine große Zahl, die indes auf wenige Grundformen zurückgeführt werden können.

1) Die Einzel-Brettspiele.

Sie haben meistens den Charakter von Geduld erfordernden Zeitvertreiben; man sagt, ein thätiger Mensch dürfe keine Zeit für sie übrig haben und könne seine Muße mit nützlicheren Beschäftigungen ausfüllen, vor allem mit der Pflege der schönen Künste. Allein es giebt doch Stunden, in denen man weder zur zweckvollen Arbeit, noch zum erhabenen künstlerischen Genuß aufgelegt ist, und so sehen wir, daß gerade recht tüchtige und große Geister, ein Leibnitz, ein Euler, es keineswegs unter ihrer Würde geachtet haben, gerade auch an diese Spiele ihren Scharfsinn zu setzen. Ein Plätzchen im Buche mag ihnen daher mit dem gleichen Rechte eingeräumt werden, wie ein stilles Stündchen im Leben der Jugend, der Künstler, der Gelehrten; es werden jedoch drei Proben genügen, um ihr Wesen zu kennzeichnen.

---

macht erfinderisch, und so ersannen sie denn gemeinsam zu ihrer Unterhaltung ein Spiel, zu dem sie weiße Steine, wahrscheinlich aus Kreide geschnitzt, nahmen, die viereckig waren und von ihnen mit schwarzen Punkten bezeichnet wurden. Diese Steine setzten sie nun zusammen, so daß 3 Reihen nach einer bestimmten Berechnung entstanden, was ihnen die Zeit angenehm vertrieb. Der Abt, welcher sie aus der Nähe beobachtete, mußte getäuscht und im Glauben erhalten werden, als suchten sie durch eifrige Gebete ihre Schuld zu büßen. Dann einigten sie sich, sobald sie ein Geräusch vor ihrer Zellenthür vernehmen würden, sofort den ersten Vers des ersten Vesperpsalms laut herzusagen, der mit den Worten beginnt: dixit dominus domino. Aber ihre Kenntnisse waren schwach, und weiter als bis zum domino brachten sie es nie und tauften deshalb das Spiel mit diesem Namen. Als sie danach wieder mit einem Bettelstabe die Gegend unsicher machten, unterließen die würdigen patres nicht, ihre Erfindung auszubeuten, und da sie namentlich den trägen und bequemen Städtern zusagte, fand sie bald Eingang. Die unpraktischen Kreidestückchen ersetzte man später durch Knochen, Elfenbein, Holz, Metall 2c. Gegen die Mitte des vergangenen Jahrhunderts, fand das Spiel Eingang in Frankreich, wo es bald leidenschaftlich gespielt wurde. Die Deutschen lernten es von den Franzosen, ebenso die Engländer; beide Nationen zogen aber andere Spiele vor. In Frankreich ist das Domino noch immer so populär, daß fast alle Gasthäuser vom feinsten Hotel und Café bis zur ärmlichsten Dorfkneipe dieses Spiel aufgenommen haben. Paris, Rouen und Poitiers rühmen sich, die feinsten Dominospieler zu besitzen.

I. Das Einsiedlerspiel. (Solitaire.)

Über dieses Spiel hat Leibniz in den miscellaneis Berolinensibus, 1710, einen Aufsatz geschrieben: Annotatio de quibusdam ludis imprimis de ludo quodam Sinico. Dieses Spiel war damals bekannt geworden. Es läuft kurz auf folgendes hinaus. Man schlägt in ein etwa 18×18 cm haltendes, 1 cm dickes Brettchen eine ungerade Anzahl von Löchern, z. B. 33 oder 37, in der durch die beistehenden Zahlen angegebenen Ordnung,

		1	2	3		
		4	5	6		
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
		28	29	30		
		31	32	33		

oder

		1	2	3		
	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	
		35	36	37		

steckt in jedes dieser Löcher Knöpfchen oder Holzpflöckchen, ein Loch, z. B. in der vierten Reihe das 17., ausgenommen; die Aufgabe aber besteht nun darin, daß man ein Pflöckchen nach dem anderen über ein neben ihm befindliches weg in gerader Linie in ein offenes Loch steckt und jedes übersprungene Pflöckchen herausnimmt und beiseite legt, bis nach und nach alle Löcher leer gemacht sind. Man bringt also z. B. das Pflöckchen

19 nach 17 und nimmt 18 fort, dann 5 oder 6 nach 18 und nimmt 11 fort u. s. w. Wenn so — vermutlich nach manchem vergeblichen Versuch — das Brett entleert ist, werden die Pflöckchen mit dem entgegengesetzten Verfahren wieder an ihre Stelle gebracht. Die Ausführung hat mehr Schwierigkeit, als die Beschreibung. Sie gewährt aber eine größere Unterhaltung, wenn man die Aufgabe gewissermaßen zerlegt und wie bei den „Schachspielproblemen“ sich vorzugsweise auf das Endspiel beschränkt.

Man bediene sich dabei auch nur des gewöhnlichen Schachbretts und der Figuren des Schachspiels; die Felder ersetzen die Löcher und die Figuren die Pflöcke des „Einsiedlens“ vollkommen; man verteile eine beliebige ungerade Anzahl von n-Figuren auf n-Feldern und stelle dann die Forderung, daß mit n—1 Sprüngen über eine Nachbarfigur (seitwärts, vorwärts, rückwärts hinüber), deren jedem diese zum Opfer fällt, das Brett geleert werde, der letzte Sprung aber auf ein bestimmtes Feld führe.

Beispiel: 11 Steine stehen auf d_7, e_7, f_7, d_6, e_6, f_6, d_5, e_5, f_5, d_4, g_4. Das Spiel soll mit dem des letzten Steines im 10. Zug auf e_4 enden.

Lösung: $d_6\,d_8$, $f_7\,d_7$, $d_8\,d_6$, $e_6\,e_4$, $e_4\,c_4$, $d_6\,d_4$, $c_4\,e_4$, $e_4\,g_4$, $f_6\,f_4$, $g_4\,e_4$!

Paul Bischoff im „Bazar“, 1887, Nr. 2.

Beispiel 2, „Deutsche Illustr. Zeitg.“, 1887. Nr. 29, S. 61, Steine stehen im Dreieck auf b_4, c_4, d_4, e_4, f_4, c_5, d_5, e_5, d_6. Das Spiel soll mit acht Zügen auf d_5 endigen.

II. Die magischen Quadrate und das Fünfzehnerspiel.

A. Wenn man die aufeinanderfolgenden Zahlen 1, 2, 3 u. s. w. so in ein, in gleiche Fächer eingeteiltes Quadrat einträgt, daß die Summen in den Horizontalstreifen denen in den Vertikalstreifen und denen in der Diagonale sämtlich gleich werden, so wird ein solches Quadrat ein magisches genannt. Die Herstellung der magischen Quadrate hat keinen weiteren Nutzen, als den, welchen jedes sinnreiche und schwierige Rätsel hat. Sie ist eine bloße Übung der Geduld und des arithmetischen Geistes, welcher durch das Vergnügen der Auflösung um so mehr zum Spiele wird, je weniger man bei der ersten Betrachtung gleich einsieht, wie man auch bei einer mäßigen Menge Zahlen die verlangte Anordnung werde treffen können. Ihre Benennung haben die magischen Quadrate von dem Gebrauch, den man

ehemals von dergleichen künstlichen Anordnungen von Zahlen machte; man benutzte sie als Talismane. Sie werden mit den arabischen Ziffern von den Indiern zu uns gekommen sein. Der erste Abendländer, der sie erwähnt, war ein gewisser Agrippa von Nottesheim, welcher 1535 gestorben ist; seitdem haben sich viele Gelehrte mit ihrer Herstellung beschäftigt, eine ausführliche commentatio de quadratis magicis hat K. Brandan Mollweide, Leipzig bei Cnobloch in gr. 4., geschrieben. Dieser sind die folgenden Beispiele für die Quadrate mit den Wurzeln 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 entnommen. Diese trugen früher ihre Namen nach der Folge der Planeten im Ptolemäischen Sinn.

1) Das Planetensiegel des Saturn.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Es ist dies das einzige seiner Art.

2) Das Sigillum Jovis.

1	8	12	13
14	11	7	2
15	10	6	3
4	5	9	16

1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16

1	13	8	12
16	4	9	5
10	6	15	3
7	11	2	14

Solcher Anordnungen sind mindestens 880 möglich.

3) Das Sigillum Martis.

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

20	11	22	3	9
2	8	19	15	21
14	25	1	7	18
6	17	13	24	5
23	4	10	16	12

u. s. w.

4) Das Sigillum Solis.

1	35	34	3	32	6
30	8	28	27	11	7
24	23	15	16	14	19
13	17	21	22	20	18
12	26	9	10	29	25
31	2	4	33	5	36

1	35	34	30	5	6
33	11	14	25	24	4
8	26	23	12	13	29
28	20	21	18	15	9
10	17	16	19	22	27
31	2	3	7	32	36

u. s. w.

Man bemerke, daß von dem zweiten dieser magischen Quadrate zu der Wurzel 6 ein magisches Quadrat übrigbleibt, wenn man die Randstreifen abschneidet. Verändert man jede der bleibenden Zahlen um 10, so erhält man wiederum ein Jupiterssiegel.

5) Das Sigillum Veneris.

30	39	48	1	10	19	28
38	47	7	9	18	27	29
46	6	8	17	26	35	37
5	14	16	25	34	36	45
13	15	24	33	42	44	4
21	23	32	41	43	3	12
22	31	40	49	2	11	20

38	14	32	1	26	44	20
5	23	48	17	42	11	29
21	39	8	33	2	27	45
30	6	24	49	18	36	12
46	15	40	9	34	3	28
13	31	7	25	43	19	37
22	47	16	41	10	35	4

u. s. w.

4	49	48	47	8	9	10
5	15	37	36	18	19	45
6	16	22	29	24	34	44
43	33	27	25	23	17	7
39	30	26	21	28	20	11
38	31	13	14	32	35	12
40	1	2	3	42	41	46

Auch dieses Quadrat hat Einfassungen, welche man wegnehmen kann, ohne daß das übrigbleibende Quadrat aufhört, magisch zu sein. Nimmt man die äußerste Einfassung weg, so bleibt ein Quadrat von 25 Fächern übrig. Nimmt man auch diesem die Einfassung, so bleibt ein Quadrat von 9 Fächern, und in der Mitte bleibt zuletzt das einfächerige Quadrat mit der Zahl 25 übrig, welches gleichfalls als ein magisches anzusehen ist. Vermindert man nach Beseitigung der äußersten Streifen jede stehengebliebene Zahl um 12, so erhält man ein einfaches Marssiegel, wird dieses enträndert, und werden die gebliebenen Zahlen um 8 verringert, das Saturnssiegel.

6) Das Sigillum Mercurii.

1	63	62	4	5	59	58	8
56	10	11	53	52	14	15	49
48	18	19	45	44	22	23	41
25	39	38	28	29	35	34	32
33	31	30	36	37	27	26	40
24	42	43	21	20	46	47	17
16	50	51	13	12	54	55	9
57	7	6	60	61	3	2	64

und

1	4	63	62	5	8	59	58
64	61	2	3	60	57	6	7
42	43	24	21	34	35	32	29
23	22	41	44	31	30	33	36
13	16	51	50	9	12	55	54
52	9	14	15	56	53	10	11
38	39	28	25	46	47	20	17
27	26	37	40	19	18	45	48

u. s. w.

Man bemerke, daß das zweite dieser magischen Quadrate aus vier Quadraten zusammengesetzt ist, welche selbst magische sind.

7) Das Sigillum Lunae.

71	64	69	8	1	6	53	46	51
66	68	70	3	5	7	48	50	52
67	72	65	4	9	2	49	54	47
26	19	24	44	37	42	62	55	60
21	23	25	39	41	43	57	59	61
22	27	20	40	45	38	58	63	56
35	28	33	80	73	78	17	10	15
30	32	34	75	77	79	12	14	16
31	36	29	75	81	74	13	18	11

Auch dieses Quadrat ist aus 9 magischen Quadraten zusammengesetzt, deren Mittelfächer

68 5 50 — 23 41 59 — 32 77 14

ihrerseits ein magisches Quadrat ausmachen u. s. w.

B. Das in neuerer Zeit Aufsehen erregende Fünfzehner-Spiel („The boss-buzzle-play“, das „Kopfverlegenheitsspiel“)

hat zwar einige Ähnlichkeit mit der Herstellung der magischen Quadrate, ist aber mit ihr nicht einerlei. Es besteht darin, auf einem 16-fächerigen Quadrate die Zahlen 1 bis 15, welche in beliebiger Ordnung in den Fächern verteilt sind, mit Benutzung des einen leer gebliebenen Faches so zu verschieben, daß sie schließlich in fortlaufenden Reihen bei einander liegen. Es wird z. B.

die Ordnung

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

aus der Ordnung

5	9	7	15
14	11	8	12
2	4	10	1
6	3	13	

herzustellen sein. Die Lösung der Aufgabe ist immer möglich, nur müssen je nachdem die Zahlenreihen bald von der Linken zur Rechten, bald von der entgegengesetzten Seite her aufsteigend geordnet werden.

Das Spiel ist einförmig, aber immerhin zu gebrauchen, um junge Leute dahin zu bringen, daß sie eine Zeit lang still sitzen, wenn es einmal nichts Wichtigeres zu thun giebt. —

Wiederum hat mit dem Fünfzehner-Spiel das neuerdings mit vielem Lärm ausgebotene 31er Spiel gar nichts zu schaffen. Für Kinder ist es eine kleine mathematische Übung. Die zwei kleinen Spieler haben 24 Steine zur Verfügung, welche gleichmäßig mit 4 mal 1, 4 mal 2, u. s. w. bis 4 mal 6 beziffert sind. Sie setzen abwechselnd einen dieser Steine und zählen stets die ausgesetzten Ziffern zusammen. Wer zuerst 31 zählt, gewinnt. Gewinnen muß aber der, welcher es zuerst auf 3, 10, 17, 24 bringt.

III. Der Rösselsprung.

Beim Rösselsprunge gilt es, die Fächer eines Schachbrettes von 64 oder auch mehr Feldern mit einem Stein, welchen man in der Weise verschiebt, wie der Springer beim Schach geführt

wird, nämlich zwei Felder gerade aus und eins zur Seite, nacheinander zu besetzen, so daß in ebensoviel Sprüngen, als das Brett Felder zählt, jedes von diesen einmal, keins zweimal besetzt wird. Merkt man sich die Felder in der Reihenfolge, wie sie nacheinander besetzt wurden, an und verbindet ihre Mitten durch zusammenhängende Züge, so erhält man die Figur eines Rösselsprunges. In den Lehrbüchern der Schachspielkunst, in den ihr gewidmeten Zeitschriften und an vielen anderen Orten findet man viele mehr oder weniger zierliche Beispiele solcher Figuren. Hier müssen drei genügen, von welchen das erste für das gewöhnliche Schachbrett dem 5. Bande der „Leipziger Illustrierten Zeitung" entlehnt ist, das zweite den ersten von Karl Wenzelides in Preßburg 1850 gefundenen Rösselsprung vorstellt, welcher zugleich geschlossen, d. i. in sich selbst zurücklaufend, symmetrisch und gleichsummig ist. Summiert man je 8 untereinander, oder auch je 8 nebeneinander stehende Zahlen, so erhält man allemal die Summe 260.

19	16	21	34	63	54	49	32
22	35	18	15	48	33	64	55
17	20	37	62	53	56	31	50
36	23	2	47	14	51	44	57
1	38	61	52	45	58	13	30
24	3	46	59	6	27	10	43
39	60	5	26	41	8	29	12
4	25	40	7	28	11	42	9

2	11	58	51	30	39	54	15
59	50	3	12	53	14	31	38
10	1	52	57	40	29	16	55
49	60	9	4	13	56	37	32
64	5	24	45	36	41	28	17
23	48	61	8	25	20	33	42
6	63	46	21	44	35	18	27
47	22	7	62	19	26	43	34

Eine einfache Regel, um eine Rösselsprungfigur zustande zu bringen, ist übrigens diese. Man verstellt den Springer, gleichviel, wo er zu Anfang oder im Verlaufe stehen mag, stets auf dasjenige Feld, von wo aus er die mindeste Freiheit weiter zu springen hat. Könnte er also von seinem zufälligen Standort auf zwei andere Stellen gelangen, von deren erster er nach 8 anderen Feldern weiter zu springen die Freiheit hätte, während ihm an der zweiten nur 4 noch nicht betretene Felder zum Sprung offen ständen, so müßte man ihn zunächst auf die letztere Stelle versetzen. Die umsichtige Durchführung dieses von dem Deutschen Warnstorff angegebenen Verfahrens führt stets zum gewünschten Ziel. Über alles das geben übrigens die Lehrbücher mehrfache Auskunft. Die bis in die neueste Zeit fortgesetzten mathematischen Betrachtungen über die Aufgabe eröffnet Leonhard Euler (1707—1783) durch eine Abhandlung in den „Mémoires de l'académie de Berlin“ T. 15, Jahrgang 1759.

Das dritte Beispiel stellt einen willkürlichen Rösselsprung auf dem *Vierschachbrette* mit 160 Feldern vor.

			111	114	109	116	37	30	35	32			
			108	117	112	103	24	33	38	29			
			113	110	115	106	27	36	31	34			
131	122	129	118	107	102	25	104	23	28	39	50	43	52
128	119	132	123	126	105	22	101	26	47	44	53	40	49
121	130	127	92	89	94	125	46	15	10	13	48	51	42
144	133	120	87	124	91	100	21	12	45	8	41	54	65
135	140	145	90	93	88	95	16	9	14	11	66	61	56
146	143	134	137	86	79	20	99	158	7	58	55	64	67
139	136	141	78	19	96	**1**	**160**	17	98	157	62	57	60
142	147	138	85	80	77	18	97	156	159	6	59	68	63
			148	151	84	81	2	5	72	69			
			83	76	153	150	71	74	155	4			
			152	149	82	75	154	3	70	73			

Man kann ihn, wie andere Rösselsprünge auf anderen Brettern auch, unschwer in einen geschlossenen verwandeln, wenn man bemerkt, daß man von jedem Feld, von welchem bis zum letzten dem Springer ein Schritt gestattet ist, die Folge der Felder umkehren kann. In dem vorstehenden Beispiele sind dies die Felder 77, 79, 95, 9, 7, 159, 5, 81, und man erhält ohne weiteres die veränderten Folgen 1 . . . 77, 160 . . . . 78; 1 . . . 79, 160 . . . 80 u. s. w. Jede von diesen läßt sich abermals verändern; da man indes bei der zuzweit angegebenen Veränderung von 80 auf 1 kommen kann, so braucht man die Zahlen nur in diese Folge zu bringen, ohne sie weiter zu verändern; und die Bahn ist geschlossen. Wäre dieser Fall nicht so bald eingetreten, so hätte man eben weitere Veränderungen vornehmen müssen.

2) Gesellschafts-Brettspiele.

I. Das Puffspiel.

Das Puffspiel soll von den alten Phöniziern schon erfunden und von den Ägyptern gespielt worden sein. Ob diese Vermutung richtig ist, läßt sich nicht entscheiden, da man in den

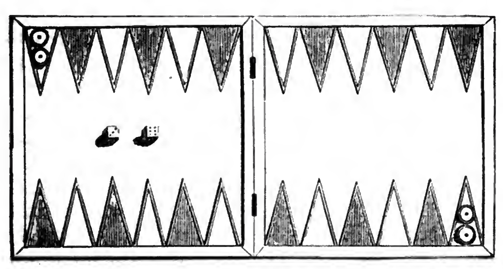


Fig. 39.

zahlreichen bildlichen Darstellungen von Brettspielern wohl die Menschen von der Seite, aber niemals die Oberfläche des Brettes sieht, also nicht wissen kann, wie es eingeteilt ist. Griechen und Römern aber war es unzweifelhaft bekannt, denn es haben sich neben den Angaben der alten Schriftsteller Spieltafeln (abaci) im Original erhalten. Das Puffspiel oder das

diesem ähnliche antike Spiel hieß bei den Römern ludus duodecim scriptorum. Das heißt das Spiel der 12 Linien. Auch war das Brett ganz wie unsere Triktrak=Bretter in vier Räume geteilt, und das Spiel beruhte ebenso halb auf Glück, halb auf Berechnung, da man nach der Zahl der geworfenen Augen den Platz ausmittelte, wohin die Marken (welche latrones hießen) aus Holz, Metall, Glas, Elfenbein ꝛc. gesetzt wurden. Bei den Griechen hatte das Brett nur 10 Linien, die Zahl der Steine betrug 24.

Der eine Spieler hat bei uns 15 weiße, der andere 15 schwarze Steine. Das Puffbrett ist gewöhnlich mit dem aufzuklappenden Damenbrette verbunden und besteht aus deren beiden inneren Seiten, worauf sich 24 Einzelfelder oder Spitzen befinden. (Vergl. Fig. 39.) Auf diesen Flächen wird auch das Würfeln mit 2 hierzu gehörigen Würfeln vorgenommen. Nach der Zahl der Augen werden die Steine eingesetzt, und ist dieses Einsetzen mit sämtlichen 15 Steinen geschehen, so werden sie fortgerückt, bis sich alle Steine des Spieles im letzten Fache befinden; dann werden sie ebenfalls nach der Anzahl der Augen wieder herausgenommen, und wer seine Steine zuerst wieder herausgespielt hat, ist Sieger. Jeder der beiden sich gegenübersitzenden Spieler fängt auf dem Feld an einzusetzen, welches zu seiner Rechten liegt, dann rückt er fort zu den Feldern zu seiner Linken, dann zu denen zur Linken (oder Rechten) des Gegners und schließlich zu denen zur Rechten (oder Linken) des letzteren. Findet der eine oder der andere bei dieser Wanderung der Steine einen einzelnen Stein des Gegners, so kann der Stein herausgeworfen werden, und deshalb ist es eine Hauptsache, auf jedem Einzelfeld, ein sog. Band, also 2 Steine nebeneinander liegen zu haben; denn der herausgeworfene Stein muß erst wieder eingespielt werden, ehe an das Fortrücken der anderen zu denken ist. Auch darf der Gegner nicht über ein solches Band hinwegrücken und kann deshalb dann seinen Wurf nicht ausbeuten; wohl aber hat der andere das zu setzen, was der eine nicht setzen kann. Das Herausnehmen der Steine darf nur erst dann geschehen, wenn der Spieler mit keinem seiner Steine mehr weiterrücken kann, wenn er also mit allen seinen Steinen zu des Gegners Rechten (oder Linken) angekommen ist, und hier hat er sogar, solange es geht, seine Steine übereinander zu setzen. — Es wird das Puffspiel auch doppelt gespielt, dann zählen nicht nur die Augen der Oberseite

des Würfels, sondern auch die der entgegengesetzten Seite; häufiger aber findet man, daß es mit dem sog. Pasche gespielt wird. Der Pasch ist vorhanden, wenn beide Würfel dieselbe Anzahl Augen auf der Oberseite zeigen, und dies zählt, je nach dem Übereinkommen, doppelt oder einfach, und zwar die Punkte der Ober- und der Unterseite; der Paschwerfende kann noch einmal werfen. Der erste Pasch gilt jedoch immer nur einfach. — Doppelt gewonnen ist das Spiel, wenn der Gegner noch Steine im ersten Felde hat. — Alle diese Bestimmungen sind Sache vorhergehender Vereinbarung.

Es ist dieses Spiel allerdings ein Würfelspiel und unterliegt somit, soweit die Würfel gebraucht werden, dem Zufall; es sei aber dennoch aufgenommen, weil es so eng mit dem Damenspiele zusammenhängt, auch, weil das Fortrücken der Steine ꝛc. durchaus nicht gleichgültig ist, sondern sehr viel Überlegung erfordert.

II. Das Mühlespiel.

a) **Die kleine Mühle.** Das dazu gehörende Brett hat 9 quadratische Felder, und jeder Spieler hat drei Steine, der eine weiße, der andere schwarze. Es kommt darauf an, wer von den beiden, diese 3 Steine abwechselnd setzenden und versetzenden Spielern zuerst sie in eine Reihe zu bringen weiß. Der hat gesiegt. — Das Spiel spielt sich ebenso gut im Sande mit Steinen und Kirschkernen, wie auf der Schiefertafel mit Strichen, Kreuzen, Ziffern statt der Steine. Das siegende Kind hat dazu den Spottreim: „Stripp, strapp, stroll, meine Mühle ist voll.“

b) **Die große Mühle.** Dieses den Griechen bereits bekannte Spiel ist ebenfalls auf dem Damenbrett und zwar auf seiner Rückseite durch folgende Figur vorbereitet, welche die Grundlinien des Labyrinths wiedergeben soll. Der eine Spielgenosse hat 9 weiße, der andere 9 schwarze Steine. Abwechselnd werden die Steine gesetzt, doch immer nur einer auf einmal. Jeder ist bemüht, 3 Steine in eine Linie zu bringen, also eine „Mühle“ zu bekommen; der Gegner sucht diese Absicht durch Einsetzen eines Steines auf die gleiche Linie, z. B. auf a b c oder d e f zu vereiteln. Sobald aber 3 Steine des einen einmal in einer Reihe liegen, berechtigt ihn diese Mühle, dem Gegner einen bereits eingesetzten und zwar den besten Stein wegzunehmen; doch nicht aus dessen Mühle heraus. Die Kunst besteht auch darin, eine „Zwickmühle“ zu erhalten, d. i. 5 Steine

so zu setzen, daß durch das Aufziehen der einen Mühle die andere zugezogen, und so dem Gegner ein Stein nach dem anderen weggenommen wird, bis er schließlich nur noch 2 und sonach verloren hat. Sobald alle 9 Steine gesetzt sind, wird

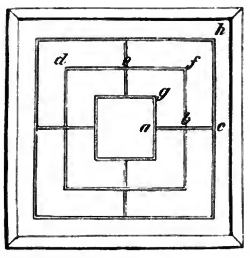


Fig. 40.

gezogen, aber immer nur von einem Punkte der miteinander verbundenen Linien zum anderen, z. B. von f nur nach b oder nach e, aber nicht sofort nach a oder d. — Zuweilen finden sich auch noch Linien nach den Ecken gezogen, z. B. von g über f nach h. Hat der Gegner nur noch 3 Steine, so darf er springen, d. h. einen seiner Steine dorthin setzen, wo es ihm am besten dünkt.

III. Das Festungs- oder Belagerungsspiel.

33 Punkte werden durch Linien zur Kreuzesform verbunden, wie Figur 41 zeigt. Einer dieser 5 Kreuzesteile mit 9 Punkten, z. B. a b c d, stellt die Festung vor, welche durch 2 Soldaten besetzt ist, die auf beliebigen Punkten, z. B. auf c d der Festung stehen können. Die übrigen 24 Plätze außerhalb der Festung sind durch 24 Soldaten besetzt, welche die angreifende Partei bilden und bemüht sind, die 9 Plätze jener zu besetzen, also die Besatzung daraus hervorzulocken oder herauszudrängen Sie rücken zu diesem Behuf auf den Linien vor, bei jedem Zug einer einen Punkt weiter, dürfen aber niemals schlagen; die Verteidiger aber schlagen jeden, der in ihre nächste Nähe kommt und nicht durch einen Hintermann gedeckt ist, weshalb die angreifende Partei dichtgedrängt vor-

rücken muß. Doch giebt sie den Verteidigern mitunter sogar Gelegenheit zum Schlagen, um sie recht weit von der Festung zu entfernen. Schlägt ein Verteidiger aus Versehen oder mit Willen nicht, so wird er „geblasen“. Die Verteidiger gehen

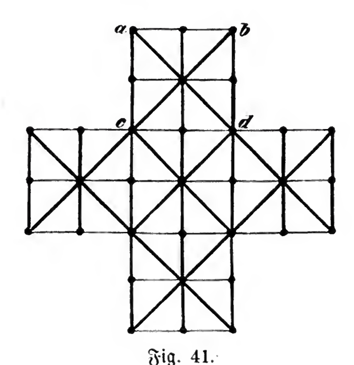


Fig. 41.

ebenfalls nur um ein Feld weiter, hüpfen aber auch dafür bei dem Schlagen über mehrere einzelne Angreifer hinweg, sobald diese nicht gedeckt sind, also zwischen und hinter sich ein leeres Feld haben, und setzen sich selbst auf das leere Feld hinter dem zuletzt Geschlagenen. In die Festung zurück können sie dann nur gehen. Sind so viel Belagerer geschlagen, daß sie nicht mehr die Festung füllen können, sind es also weniger als 9 geworden, so haben sie verloren; sind aber die Verteidiger in die Festung eingemauert, oder aus ihr herausgelockt worden, so daß sie nicht mehr hinein können, so sind sie die Besiegten. Sind die Soldaten eingesperrt, und fehlt es zugleich an Belagerern, um die leeren Türme zu besetzen, so ist das Spiel unentschieden.

Auf der gleichen Figur läßt sich auch das englische Spiel „Fuchs und Gänse“ vornehmen; nur ist kein bestimmter Platz als Festung abgegrenzt. Der Fuchs steht auf dem Mittelfelde der ganzen Figur, 17 Gänse lagern auf den Feldern der einen Hälfte. Der Fuchs darf ebenfalls vor- und rückwärts gehen und schlagen. Links und rechts neben dem Fuchsloch ist ein leerer Platz. Die Gänse dürfen nicht schlagen und

haben gewonnen, wenn sie den Fuchs so einschließen, daß er nicht mehr weiter kann. Der Fuchs gewinnt, wenn er die Gänse weggeschlagen hat.

IV. Das Damenspiel.

Ein Brett mit 32 weißen und 32 schwarzen Feldern, welche miteinander abwechseln, ist dazu nötig; ebenso 12 schwarze und 12 weiße Steine (Zabelsteine im Mittelalter).

Auch dieses Spiel ist uralt. So erzählt Ebers in der „Ägyptischen Königstochter" (S. 171): „Pharao bat den Freund (Bartja), ein kunstreiches Damenspiel zum Andenken an Sais mit nach Persien zu nehmen. Die Steine dieses Spieles bestanden aus Elfenbein und aus Ebenholz. In einigen derselben waren Sinnsprüche und Hieroglyphenzeichen von Gold und Silber eingelegt."

Bestimmtes übrigens wissen wir über die Art des Damenspiels der Alten ebenfalls nicht, da die vorhandenen Nachrichten auch auf andere Brettspiele gedeutet werden können. Man zog die Steine bei dem ludus latrunculorum der Römer entweder auf Feldern oder auf bestimmten Linien, etwa so, daß ein Stein des Gegners (ein hostis) zwischen zwei (milites) des Spielers kam, in welchem Falle jene genommen wurde, oder sie wurden so in die Enge getrieben, daß sie sich nicht mehr rühren konnten. Dann war der Gegner alligatus oder incitus; ciere ist unser „ziehen." Daher der Ausdruck ad incitas redactus stammt, eigentlich „auf den äußersten Punkt getrieben", unser „schachmatt". A. Rich, „Illustr. Wörterb. der röm. Altertümer", übers. v. C. Müller (Leipzig, Firmin Dido Frères. 1862), unter dem Worte latro.

Das Damenspiel wird zuweilen auch Dammspiel genannt; wir behalten absichtlich die GutsMuths'sche Bezeichnung bei; es soll Damm soviel wie Spieltafel oder Spielbrett bedeuten. In Holland: Dambord.

a) **Das deutsche Damenspiel.** (Fig. 42.) Das Brett liegt so, daß jeder Spieler ein schwarzes Feld zu seiner Linken hat, „Weiß" also das Feld 29, „Schwarz" das Feld 4. Schwarz setzt seine schwarzen Steine auf die ihm zunächst liegenden 12 schwarzen Felder, Weiß dagegen seine weißen Steine auf die schwarzen Felder 21—32, also ebenfalls auf die ihm zunächst gelegenen 12 Felder. Abwechselnd ziehen beide ihre Steine und zwar je nur einen schrägvorwärts auf das nächste Feld. Ist jedoch dieses mit einem Steine des Gegners besetzt, und ist das nächste schwarze Feld unbesetzt, so kann über diesen Stein hinweggeschlagen werden, und er gehört dann dem Schlagenden. Wäre z. B. in 18 der Stein von Schwarz und das Feld 15 frei, so kann Weiß von 22 über 18 hinweg nach 15 schlagen und den Stein von 18 wegnehmen. Wäre zufällig

von Schwarz auch das Feld 10 (oder 11) besetzt, dagegen das Feld 6 (8) frei, so könnte Weiß auch noch diesen Stein (über-) schlagen und wegnehmen u. s. f.; nur darf er nicht rückwärts schlagen. Gelingt es, mit einem Stein in eines der ersten 4 Felder des Gegners (Weiß in eins der Felder 1—4, oder Schwarz in eins der Felder 29—32) einzudringen, so hat der Gegner auf diesen Stein einen zweiten aufzusetzen; es ist dadurch eine sog. „Dame“ entstanden, und diese hat das Recht, schrägvor- und schrägrückwärts zu schlagen, kann auch sogar über mehrere Felder hinwegschlagen. Hätte z. B. Weiß in dem Feld 1 oder 6 eine Dame und wären die Felder 10, 15, 24, 28

Schwarz.

	1		2		3		4
5		6		7		8	
	9		10		11		12
13		14		15		16	
	17		18		19		20
21		22		23		24	
	25		26		27		28
29		30		31		32	

Weiß.

Fig. 42.

unbesetzt, 19 aber besetzt, so kann die Dame von 1 oder 6 aus sofort nach 24 oder 28 schlagen, und es ist dann der schwarze Stein auf 19 wegzunehmen. Vielfach gilt indes die Regel, daß die Dame, wenn sie schlägt, unmittelbar hinter den geschlagenen Stein gesetzt werden muß; im angeführten Beispiel also nur auf 25 sich stellen darf. — Das Los entscheidet, wer den ersten Zug haben soll; im zweiten Spiele beginnt, wer das erste gewonnen hat. Jeder einmal berührte Stein muß gezogen werden. Wer einen Stein oder mehrere zu schlagen übersehen hat, dessen Schlagstein wird vom Gegner „geblasen“, also weggenommen; bemerkt aber der Gegner nach seinem Zug erst, daß er vorhin einen Stein hätte blasen oder „pusten“ können, so ist er des Pustens für diesmal verlustig. Der Spieler darf sich nicht länger als 2—3 Minuten auf seinen Zug oder Schlag besinnen. Gewonnen ist das Spiel, wenn

der Gegner keine Steine mehr hat, oder wenn seine Steine so festgefahren sind, daß er weder mehr ziehen noch schlagen kann. Besitzen jedoch schließlich beide Spieler nur solche festgefahrene Steine, oder sind beide so geschwächt, daß keiner gewinnen kann, so „steht“ das Spiel, es ist unentschieden. Wichtig ist es, seine Steine recht geschlossen zu halten und recht bald eine „Dame“ zu bekommen.

b) **Das englische Damenspiel** unterscheidet sich von dem vorigen nur dadurch, daß die Steine auf die weißen Felder gesetzt werden und daß auch mit dem einfachen Steine schrägrückwärts geschlagen werden darf (zuweilen auch nicht nur schrägvorwärts und -rückwärts, sondern gerade aus, also vorwärts, rückwärts, rechts, links).

c) **Die Schlagdame.** Wie a, aber man giebt im Gegenteile recht viel Steine zu schlagen, und es gewinnt der, welcher seine Steine zuerst verloren hat. (Franz.: Qui perde gagne.)

d) **Wolf und Schafe.** A hat 4 weiße Steine, die Schafe, und setzt sie auf die weißen Felder zwischen 1—4 oder zwischen 29—32. B stellt einen schwarzen Stein, den Wolf, auf ein beliebiges weißes Feld. Die Schafe haben nun so vorzurücken, daß der Wolf an eine Seite oder an eine Ecke zurückgedrängt wird. Geschlagen wird hierbei gar nicht, sondern nur schrägvorwärts gezogen, also von einem weißen Felde zum anderen. Gelingt es jedoch dem Wolf, die Reihe der Schafe zu durchbrechen und deren Ausgangsfelder zu erreichen, so hat er gewonnen. Am besten gelingt es, wenn der Wolf den Schafen immer hart auf dem Nacken sitzt; am schwersten, wenn die Schafe immer die Reihe wieder herstellen. Bei richtigem Spiele muß der Wolf stets verlieren.

V. Das Schachspiel.

(Giuoco degli scacchi in Italien; jeu des échecs in Frankreich; game of ches in England; juego del Axedrez bei den Spaniern; Shabiludium.)

Über die Erfindung dieses sehr berühmten Spieles ist ungemein viel gestritten worden. Jodocus Damhuter schreibt es den Ägyptern zu; Lohneisen dem Diomed unter Alexander; Julius Ferretus den Palamedes, der mit Agamemnon vor Troja kämpfte; Erasmus eben demselben; Adam Olearius in seiner persischen Reise den Persern; Olaus magnus den Goten; Petrus Martyr den Indiern. Anderen ist das alles

nicht früh genug; es soll in den grauen Zeiten eines Königs von Babylonien von dessen Minister Serses erfunden sein. Selbst Saumaise eignet es den Griechen zu. Sehr viele andere finden es bei den alten Römern im Gang, obgleich das Spiel ganz offenbar den Stempel des Morgenlandes an sich trägt. Der Irrtum entstand dadurch, daß man in dem ganz unähnlichen Spiel mit den pessois der Freier der Penelope (siehe S. 185) und in dem ähnlichen ludus latrunculorum der Römer das Schachspiel fand; thut man dies, so kann man freilich schon Stellen aus vielen alten Schriftstellern anführen, die vom Schachspiele reden.

Denn Brettspiele gab es allerdings schon unter Griechen und Römern, aber das Schach ist morgenländischen Ursprunges. Die Chinesen wollen es schon 200 Jahre vor unserer Zeitrechnung gekannt haben. So viel ist gewiß, daß es, wie der vortreffliche Geograph Karl Ritter nachgewiesen hat, unter den Sassaniden im 5. Jahrhundert von Indien nach Persien gekommen ist.

Unter den Indiern aber soll es bei einer Veranlassung erfunden sein, die von arabischen Schriftstellern auf folgende Art erzählt wird. Behub, ein junger König in Indien, despotisierte seine Unterthanen. Die Rechtschaffenen, welche sich seinem Throne näherten und ihm warnende Wahrheiten sagten, erhielten Gefängnis und Tod zur Vergeltung. Da getraute sich keiner mehr an das königliche Raubtier, und die Unterthanen trugen forthin das eherne Joch des Despotismus, bis sie endlich ihres Menschenrechtes bewußt wurden, und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staates zu durchdringen begannen. Da jammerte den Bramanen Nassir das Elend seines Vaterlandes, und er beschloß, alles zu wagen, um den Wüterich zu Verstande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, aber worin seine Diener und Bauern alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu schützen; worin die niedrigsten Steine, wenn man sie gehörig behandelt, zur Verteidigung von großem Werte sind, wo aber der Verlust eines einzigen oft den König schachmatt macht. Der König hörte bald von dem Spiel, das dem Hange des Orients zur Körperruhe so angemessen war und sich daher schnell bekannt machte. Nassir, der Sohn Dahers, mußte erscheinen, um das Spiel zu zeigen. Er lehrte es den jungen Tyrannen und verflocht in die Erklärung der Steine und Züge auf eine so feine und doch anschauliche Art die Regeln der Regentenweisheit, daß der König sich getroffen fühlte, überzeugt wurde, seine Regierungsart abänderte und sich nun die Liebe seiner Unterthanen erwarb. Dies rührte den König. Er drang in den weisen Bramanen, sich etwas zur Belohnung auszubitten, und wenn es auch die Hälfte seines Reiches wäre. Nassir fiel demütig zur Erde und sprach: „Sieh, o mein König, die Tafel meines Spieles hat 64 Felder, willst du mich mit Gnade überschütten, so laß die Knechte deiner Kornhäuser legen auf das erste Feld ein Weizenkorn, auf das andere zwei, auf das dritte vier und so fort, auf das nächstfolgende noch einmal soviel, als auf das vorhergehende.“ Da erzürnte der weise König über die kindische Bitte des Erfinders, schalt ihn einen Dummkopf und verlangte, er sollte etwas Besseres bitten; allein Nassir blieb bei dem Gesagten, und der König willigte mit Unwillen ein und gab den Befehl. Allein bald erschien der Aufseher der Magazine und meldete seiner Majestät, es sei eine etwas wunderliche Rechnung, man wisse vor Multiplizieren nicht, was man anfangen solle, er habe sie erst halb vollendet, aber die Zahl der Weizenkörner sei schon

so groß gefunden, daß im ganzen Reiche wohl nicht so viel sein möchten, um den Bramanen nur halb zu bezahlen. — Nach einer Berechnung darüber möchte wohl gar der Erdboden seit der Schöpfung nicht so viel Weizenkörner getragen haben, denn das Ganze betrage, genau berechnet, 18'''446744''073709'551615; und wenn eine jede von 16384 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 174762 Maß Weizen, jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde dies erst den zweihundertsten Teil davon ausmachen. Da mußte Nassir kommen, der König umarmte ihn und behielt ihn immer bei sich als Freund und Bruder.

Von den Persern und Arabern ist das Spiel nach dem Abendlande gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreuzfahrer das Meiste beitrugen, nachdem es bereits weit früher durch die Mauren den Spaniern überbracht worden war. Jene nennen es nach Chardins Angabe Schetreng, d. i. hundert Gedanken oder Sorgen, die Araber ahs-she trendg, das sich durch die Aussprache in axedrez (Al Xadrez) umwandelte. Vergl. H. F. Maßmann, „Geschichte des mittelalterlichen vorzugsweise deutschen Schachspiels." Quedlinburg und Leipzig 1839.

Beiläufig bemerken wir, daß es zuweilen in Frage gestellt wird, ob der Name Schach mit dem persischen Königstitel etwas zu schaffen hat. Die es thun, halten das Wort für deutsch. Scah heißt im Althochdeutschen des 9. Jahrhundert Raub, Scachari ein Räuber, woher unsre Schächer. Wie sie vermuten, hat der Name zuvor das ludus latrunculorum bedeutet, welches bei den Römern und Griechen üblich, außerdem auch bei den Goten beliebt war. Hinterdrein erst sei er auf das neue asiatische Spiel übertragen worden. Wie hoch man es im Mittelalter stellte, geht daraus hervor, das es eine der sieben probitates war. „Probitates vero hae sunt: Equitare, natare, sagittare, cestibus certare, aucupare, scacis ludere, versificari!"

Es hat sich das Schach von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann seine Grenzen ansetzen von Ochotzk bis Lissabon und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika und sagt noch nicht zu viel, wenn man auch noch etwas darüber hinaus zugiebt.

Jetzt zur Beschreibung. Ich fühle, daß es nicht leicht ist, sich solchen Personen, die das Spiel gar nicht kennen, deutlich zu machen; und für diese schreibe ich doch vorzüglich. Ich werde mein möglichstes thun.

Das Schachspiel stellt einen Krieg im kleinen vor; zwei kleine hölzerne Heere stehen, hier schwarz und dort weiß, einander gegenüber in Schlachtordnung; Feldherren, Adjutanten, Kavallerie und Infanterie sind bereit, einander anzugreifen und den gegenseitigen König zu fangen; dieser aber steht da in seiner Hölzernheit und erwartet, ohne Selbstthätigkeit, alles von seinem Kriegsminister oder Kriegsrat, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung setzt.

Vom Schachbrett.

Man sehe Fig. 43. Das Schachbrett ist ein gewöhnliches Damenbrett von 64 Feldern, nämlich von 32 weißen und

ebensoviel schwarzen. Die Spieler legen es so zwischen sich, daß jeder in der Ecke zur rechten Hand ein weißes Feld hat.

Um in der Folge verständlich zu sein, und um die Stellung der Steine, sowie ihre Züge angeben zu können, wollen wir die Felder des Schachbrettes bezeichnen, so daß wir sie, wie in der Geographie die Orte, nach Länge und Breite angeben können. Wenn das Brett zwischen beiden Spielern liegt, so laufen von dem einen zum anderen 8 Reihen Felder hinüber, diese nennen

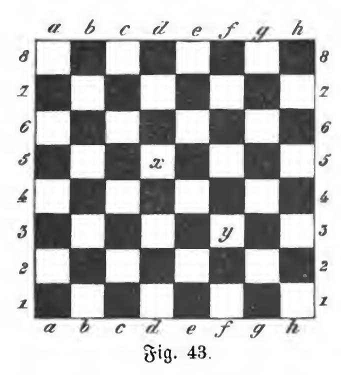


Fig. 43.

wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein diese Felder bilden wieder 8 andere Reihen quer zwischen beiden Spielern hindurch; diese bezeichnen wir auf beiden Seiten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hierdurch läßt sich jedes Feld auf dem Brett angeben, das Feld y heißt nun d5, und stünde hier ein Stein, von dem man sagen wollte, er solle nach x gesetzt werden, so würde dies durch die Bezeichnung heißen d5 — f3. Man schreibe die Bezeichnung auf den Rand des Brettes.

Von dem Wert und dem Gange der Steine.

Jedes von den beiden kleinen Heeren besteht aus einem König, einem Feldherren, 2 Läufern, 2 Springern, 2 Türmen und 8 gemeinen Soldaten.

Der König (le roi, the king, il re) ist der vornehmste Stein im Spiel, darum ist er auch der größte. Der Zweck des Spieles geht einzig dahin, ihn so einzusperren, daß er sich

ergeben muß. Sein Gang ist sehr gravitätisch langsam, denn er kann auf einmal nicht mehr gehen als einen Schritt, aber diesen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts, seitwärts und auch über die Ecken seines Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der sich neben ihm auf ein Feld stellt, in allen den Richtungen nehmen, wenn er sich dadurch nicht einem anderen feindlichen Steine bloß stellt.

Die Königin, Dame (la dame, the queen, la regina), besser und richtiger der Feldherr (denn das ist dieser Stein auch ursprünglich, im Orient heißt er Vezier [Fers]), ist der wirksamste Stein im ganzen Spiel. Er geht vorwärts, rückwärts, seitwärts und übereck, wie der König, aber nicht nur einen Schritt, sondern durch so viel Felder, als nötig ist, und als offen sind; er nimmt auch in eben den Richtungen im zuträglichen Falle jeden feindlichen Stein weg, der sich ihm bloß stellt.

Neben den beiden vorigen stehen die Läufer, richtiger könnte man sie wohl Adjutanten nennen; bei den Engländern heißen sie bishops und bei den Franzosen gar fous, Narren, „puisque", sagt Marinière, Verfasser einer Schrift über Spiele in der Mitte des 17. Jahrhunderts, auf eine naive Art: „les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'éloignassent de la principauté." —

Sie können im ganzen Spiele gute Dienste leisten und sind daher wichtige Offiziere. Sie gehen nur übereck, aber nach allen Richtungen und beliebig so viel Schritte auf einmal, als die schräge Reihe offen ist. Sie nehmen in eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muß sich's wohl merken, daß der Läufer, welcher anfangs auf dem weißen Felde stand, auch immer auf den weißen Feldern bleibt, sowie der schwarze auf den schwarzen.

Die Springer (les chevaliers, the knights, i cavalli) sind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich und haben den deutschen Namen davon, daß sie über andere Steine wegspringen können. Sie bezeichnen offenbar Kavallerie. Sie sind so wichtig, wie die Läufer; besonders brauchbar im Anfange des Spieles, aber auch am Ende noch sehr nützlich. Sie haben einen ganz eigentümlichen Gang nach allen Richtungen, sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkt auf ein benachbartes drittes Feld von entgegengesetzter Farbe, von Weiß auf Schwarz und so umgekehrt, auch

selbst über die anderen Steine weg; folglich z. B. von b1 nach a3 oder nach c3 oder nach d2.

Die Türme, nicht eigentlich Kriegselefanten mit Türmen, vielmehr Kamele mit Bogenschützen besetzt, vom persischen rokh (les tours, the rooks, le torri, i rocchi), die in den 4 Ecken des Schachbrettes stehen, werden für die wichtigsten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang ist gerade über die Felder hin, so weit sie offen sind, seitwärts, rückwärts und vorwärts, und sie können alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die gemeinen Soldaten (Bauern, les pions, the pawns, les pedines) sind zur Beschützung des Königs sehr wichtig, zum Angriff und zum Zurücktreiben der obigen Offiziere sehr brauchbar unter guter Anführung des Spielers. Dringt ein Bauer von seinem ersten Standpunkt über das ganze Brett bis in die erste Reihe der feindlichen Felder, das heißt von 2 nach 8, oder von 7 nach 1, so wird er dadurch zum Feldherrn; ist aber sein Feldherr selbst noch nicht von den Feinden genommen, so kann der Spieler einen beliebigen Offizier, einen Turm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm schon einer davon fehlt. Ist dies nicht der Fall, so bleibt der Bauer so lange müßig stehen, bis einer von jenen Offizieren verloren geht, dessen Rolle er dann bekommt.

Als im Mittelalter aus dem Feldherrn die Dame wurde, verwandelten sich die gemeinen Soldaten in Nymphen, deren eine der König sich gern zum Gemahl erkor, wenn er Witwer geworden war.

Der Gang des Bauers ist nur vorwärts gerade aus; vom Haus aus, das ist, von seiner ersten Stelle an, kann er zwei Schritte machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke sich aber, daß dieser Doppelschritt nicht erlaubt ist, wenn er dabei neben einem feindlichen Bauer vorüber müßte. Z. B., wenn der Bauer g2 nach g4 rücken wollte, indem in h4 oder f4 schon ein feindlicher Bauer wäre, so stände es ganz im freien Willen des Gegenspielers, diesen so überschreitenden Bauer wegzunehmen und den seinigen auf g3 zu setzen. Schlagen kann der gemeine Soldat nur immer übereck vorwärts; stände er, von d2 gekommen, z. B. in x, so kann er jeden anderen Stein, der auf c6 oder e6 steht, schlagen.

Der französische Nationalkonvent änderte die Benennung der Schachsteine und setzte fest, daß der König le Drapeau, die Königin l'Adjutant,

die Springer les Dragons, die Türme les Canons, die Läufer les Volontairs, und die Bauern Linientruppen heißen sollten.

Die Einrichtung des deutschen Schachspieles im fünfzehnten Jahrhundert war von unserer jetzigen sehr verschieden, was die Bedeutung und Form der Steine betrifft. Das kann man aus einer der ältesten Beschreibungen dieses Spieles sehen, nämlich aus des Dominikaners „Jacobus Casulis (von Hütten), de Cessolis (aus Rheims, lebend im dreizehnten und vierzehnten Jahrhundert) Buch in 4 Teilen „de moribus hominum et de officiis nobilum super ludo latrunculorum sive scaccorum. Mediolani, 1479“. Eine deutsche Übersetzung erschien 1477 unter dem Titel „Schachzabel“, d. i. Schachtafel, auf 40 Blättern in klein Folio mit Holzschnitten. Die Komposition der Steine war Nachbildung des Staatskörpers nach damaliger Art. 1) In der Mitte der König und seine Familie. 2) Unsere Läufer heißen die Alten. Auf Stühlen sitzend, mit einem Buch auf dem Schoß, bedeuten sie Richter, Kanzler. 3) Die Springer sind Ritter zu Pferd. 4) „Das Roch soll sein ein Ritter, sitzend auf eynem roß mit einer väle, und soll auf haben eyn gugel mit vehem unterzogen und soll ein stäblin haben in seiner gerechten hand. Das bedeutet vitztumen und legaten der fürsten.“ — Die Bauern sind nicht alle gleich, sondern stellen die Arbeiter im gemeinen Leben vor. Der erste Bauer, vennt, ist ein Baumann (Feldarbeiter). Er hat Haue, Gerte und Viehtreiben, Sichel und Schneidemesser zum Beschneiden des Weinstockes; der andere Hammer, Beil, Mauerkelle; der dritte eine Schere, ein breites Messer, und bedeutet Weber, Fleischhauer, Lederer &c.; der vierte eine Flötte als Musikant; der fünfte ein Wundeisen als Wundarzt; der sechste ist Wirt und Gastgeber; der siebente Mautner, Zöllner; der achtent vennt bedeut spiler, schelter und ribalden. — Sinn mag wohl in dieser Komposition sein, aber der Sinn des Originals ist ausgelöscht.

Der Durchschnittswert der Steine, ihr allgemeiner Tauschwert, ist etwa: Feldherr = 2 Türme + 1 Bauer = 1 Turm + 1 Läufer + 1 Springer. 1 Turm = 1 Läufer + 1 Bauer = 1 Springer + 1 Bauer. 1 Läufer = 1 Springer = 3 Bauern. Doch wechselt jener Wert im Laufe des Spieles. Gegen das Ende steigt der Wert eines Turmes.

Von der Stellung der Steine.

Auf die Reihe 1 und 2 setzt der eine Spieler die weißen, auf 7 und 8 der andere die schwarzen Steine. Haben es beide gethan, so stehen nun auf den 4 Eckfeldern des Brettes die 4 Türme, neben diesen die 4 Springer, neben diesen die 4 Läufer, auf den beiden Feldern d 1 und d 8 die beiden Königinnen und auf e 1 und e 8 die beiden Könige. Vor diesen Offizieren stehen die Bauern, nämlich auf der Querreihe 2 die weißen, auf 7 die schwarzen, und bilden folglich das Vordertreffen. So stehen die Steine allemal bei dem Anfange des

Spieles. Zum Überflusse merke man sich noch, daß die beiden Königinnen immer auf ihrer eigenen Farbe stehen, folglich die weiße auf dem mittleren weißen Felde, die schwarze auf dem schwarzen.

Dies sind sehr langweilige Sachen; aber man muß sie wissen, sonst kann man nie spielen lernen. Zur Erholung einiges von Schachspielen.

Araber und Perser haben nur schlechte Steine, und ein Stück Tuch, auf welches die Felder von zweifarbigen Zeugen gemacht sind, vertritt die Stelle des Schachbrettes.

Ein berühmtes Schachspiel befand sich in der Abtei St. Denys. Es hatte große elfenbeinerne Figuren, und man sagte, es sei ein morgenländisches Geschenk für Karl den Großen gewesen. Es bleibt aber sehr unwahrscheinlich, daß Karl schon etwas vom Schach gewußt habe.

Einem Italiener sind tote Figuren nicht genug, er will Menschen an ihre Stelle haben, hier Weiber, dort Männer, und ein großer Saal soll das Schachbrett sein. Darüber hält sich Marinière auf. „Uns ist das nichts Neues," sagt er. „Wir haben das schon im „Traum des Polyphile" gelesen, wo die Nymphen bei ihrer Königin die Rolle der Schachsteine vertreten. Ihm ist der Saal nicht groß genug, er will einen ganzen Hof mit darauf gepflastertem Schachbrett oder mit einem gewürfelt gemalten großen Laken überdeckt. Die Spieler sitzen auf Tribünen einander gegenüber und kommandieren die menschlichen Schachsteine. Die Zuschauer nehmen auf Seitenterrassen Platz. Don Juan di Austria, Philipps IX. Sohn, soll wirklich einen großen Schachsaal gehabt und Menschen statt der Steine gebraucht haben. Ein sonderbarer Menschengebrauch, sagt vielleicht mancher Leser; allein ist Krieg nicht Schachspiel im Ernst?"

In einem alten Ritterroman (man sehe Wielands „Deutschen Merkur") kommt Ritter Galleret auf seinem Zug an das Schloß der Fee Floribelle. Hier erscheint ein Fräulein, das ihn zu einer Partie Schach einladet. Er nimmt es an und wird von Floribellen erst herrlich bewirtet und nach Tisch in einen Prachtsaal geführt, der ein Schachspiel darstellte, das einzig in seiner Art war. Schwarzer und weißer Marmor bildete den Fußboden zum Schachbrett; die Figuren waren von Elfenbein und Ebenholz in Lebensgröße; ihre Waffen von gediegenem Gold, ihre Kleidung überdeckt mit Perlen und Edelsteinen. Die Pracht der Könige und Königinnen blendete die Augen; die Läufer, welche man damals Bannerträger nannte, waren herrlich bewaffnet und trugen in der Hand prächtige Fahnen von zwei verschiedenen Farben, in diesen sah man zweierlei Denksprüche mit Gold und Perlen gestickt. Die Springer glichen Rittern auf goldenen Pferden, geschmückt mit überaus prachtvollen Rüstungen, Waffen und Pferdedecken. Die Türme wurden von goldenen Elefanten getragen; die Bauern waren Soldaten zu Fuß, mit Streitäxten bewaffnet. Doch war dieses alles nichts gegen die Feerei, wodurch diese Steine in Bewegung gesetzt wurden. Hätte man die Steine mit eigenen Händen auf den Feldern fortsetzen sollen, so wäre dies eine Arbeit gewesen, wodurch das Schachspiel zu einem Bewegungsspiele geworden wäre, aber leider soll das nie der Fall sein; denn man kommandierte ohne alle Anstrengung, mit einem Zauberstäbchen die bezauberten Steine durch Berührung von Stelle zu Stelle. Der Ritter erstaunte bei dem Anblicke

dieser Herrlichkeit, aber erschrak, als Floribelle ihm jetzt eine Partie anbot, auf deren Gewinn sie den ganzen Schachsaal, das ganze Schloß und sogar sich selbst setzte; durch deren Verlust aber Galleret auf ewig ihr Sklave werden sollte. Doch er ermannte sich; denn bekanntlich durfte kein Ritter einen dummen Streich ausschlagen, wenn Mut und Ehre dabei ins Spiel kamen. Die Schlacht begann, die Stäbchen setzten die Krieger in Bewegung, und Galleret wurde, ehe er sich's versah — matt. Er forderte Genugthuung; ein zweites Spiel ging an, und er gewann es, aber er verlor das dritte und geriet in die Sklaverei. Wir lassen ihn darin ohne Barmherzigkeit, obgleich ihn der alte Romanzier in seiner fortlaufenden Erzählung wieder herauszubringen weiß.

Eine sehr ausführliche Schilderung eines mit lebenden Figuren ausgeführten Schachspieles giebt auch Rabelais im 5. Buch seines „Gargantua" und „Pantagruel", Kap. 24 und 25. Der Einfall übrigens, das Schach durch lebendige Figuren spielen zu lassen, stammt schon aus China, wo ein reicher Prinz die schönsten Sklavinnen dazu nahm, zur Strafe aber für sein Beginnen, in welchem der Kaiser eine seinen eigenen Glanz verdunkelnde Überhebung fand, auf eine entlegene Insel verbannt und des größten Teils seiner Güter beraubt ward. Und noch in der neuesten Zeit ist das Rabelaissche Schachballett als orchestrische Schaustellung mitunter wiederholt worden.

Bei de Serres kommt ein historisch merkwürdiges Echiquier vor, das wahrscheinlich nur ein Damenbrett war. Robert und Heinrich, Wilhelms des Eroberers Söhne, waren 1061 zum Besuche bei Philipp I. von Frankreich. Sie spielten mit dessen Sohne, Louis, im Brett. Es gab Streit, und Heinrich war im Begriffe, Louis mit dem Brett totzuschlagen, hätte Robert es nicht gehindert. Dies gab den Anlaß, sagt de Serres, zu den vierhundertjährigen kriegerischen Unruhen zwischen England und Frankreich.

Von 1767 bis 1854 machte das Schachspiel des Herrn von Kempelen außerordentliches Aufsehen; denn hier spielte eine hölzerne Figur, die sich durch mechanische Gesetze in Bewegung setzte, mit jedem Meister Schach und gewann meistens die Partie. Selbst Napoleon ließ sie 1809 von Wien nach Schönbrunn bringen und spielte die nachstehende Partie mit ihr. Er spielte schlecht und verlor sie.

Zahl der Züge	Napoleon Weiß	Automat Schwarz	Zahl der Züge	Napoleon Weiß	Automat Schwarz
1	e2 — e4	e7 — e5	13	g2 — g3	d4 — f3 †
2	d1 — f3	b8 — c6	14	h2 — g2	f3 — e1 †
3	f1 — c4	g8 — f6	15	f1 — e1	h4 — g4
4	g1 — e2	f8 — c5	16	d2 — d3	c5 — f2
5	a2 — a3	d7 — d6	17	e1 — h1	g4 — g3 †
6	Rochiert	c8 — g4	18	g2 — f1	f2 — d4
7	f3 — d3	f6 — h5	19	f1 — e2	g3 — g2 †
8	h2 — h3	g4 — e2	20	e2 — d1	g2 — h1 †
9	d3 — e2	h5 — f4	21	d1 — d2	h1 — g2 †
10	e2 — e1	c6 — d4	22	d2 — e1	h3 — g1
11	c4 — b3	f4 — h3 †	23	b1 — c3	d4 — c3
12	g1 — h2	d8 — h4	24	b2 — c3	g2 — e2 Matt.

Der jedenfalls höchst sinnreiche und bewundernswürdige Mechanismus des Automaten blieb lange unbekannt, doch war man, wie natürlich, darüber einig, daß er auf verborgene Weise von einem denkenden Wesen, also von einem geschickten Schachspieler geleitet werden müsse, wie es denn in der That der Fall war. Neuerdings ist dieser Automat öfters nachgebildet.

Gebrauch der Steine. Vom Schlagen, Schachbieten, Rochieren.

Jeder Spieler läßt seine Steine nach und nach auf die feindlichen losmaschieren. Man zieht wechselweise immer nur einen Stein auf einmal und fängt gewöhnlich, wo nicht immer, damit an, daß man den Bauer des Königs zwei Schritte, d. i. von e 2 bis auf e 4 oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diesen Zug wird gleich dem Feldherrn und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle anderen Züge sind unbestimmbar, denn jeder richtet sich, wenn es nötig ist, entweder nach dem letzten Zuge des Gegners, oder er bildet allmählich einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Dieser Plan bleibt die Hauptsache des Spieles; um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Bei dem Damenspiel überspringt der nehmende Stein den, welchen er nimmt, bei dem Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des Genommenen. Wenn ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 3 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beispiel zu geben, entweder mit meinem Bauer in b 2 oder mit dem Springer in b 1 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heißt es, „er steht im Schach“, „es wird ihm Schach geboten“, und der Gegner kündigt dies allemal durch das Wort „Schach“ an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich:

1) Der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Dies ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen anderen Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Beispiel: Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach, diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feindlicher Bauer auf c 3, oder ein Turm, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2) Man nimmt den schachbietenden Stein mit irgend einem anderen.

3) Man stellt einen anderen Stein zwischen den feindlichen und den König, nur geht dies nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4) Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König „matt“, der Gegner hat gewonnen, und das Spiel ist beendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja beide Könige im Schach sein.

Oft ist es der Fall, daß der König auf seinem Standpunkt, z. B. der weiße auf e 1, so stark bedroht wird, daß er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet, und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder ihn so in die Enge zu treiben, daß darüber wichtige Steine verloren gehen, und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im stillen durchschaut, läßt ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochieren (rochen, sauter, saltare, arrocare, castle) läßt; das heißt, er rückt den Turm rechter Hand von h 1 auf f1 und läßt den König darüber wegspringen nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Turm von a 1 auf d 1 und setzt den König nach c 1; oder mit anderen Worten: der König springt 2 Schritte rechts oder links, und der Turm lagert sich vor ihn. Mit dem auf diese Art schnell veränderten Standpunkte des Königs muß der Gegner seinen Plan natürlicherweise umändern. Es ist sehr selten oder niemals gleich, nach welcher Seite man den König rochieren läßt; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am sichersten ist. Am gewöhnlichsten setzt man ihn hinter 3 Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f2, g2, h2 in Reserve behält. Das Rochieren ist aber in gewissen Fällen nicht erlaubt, diese sind:

a) Wenn der König seinen Platz schon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man alles Mögliche, den König so lange auf seiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b) Wenn der Turm, mit dem er rochieren will, schon vorher einmal gezogen worden ist.

c) Wenn ihm Schach geboten wird, so darf er nicht rochieren, um herauszukommen.

d) Wenn er über ein Feld rückt, wo ihm Schach geboten wird. Gesetzt, der König will von e 1 nach g 1, so muß er über das Feld f 1; steht nun in y oder auf der Felderreihe von ff der feindliche Feldherr oder ein Turm, kurz f, steht irgend ein feindlicher Stein so, daß er auf das Feld f 1 zielt, so kann der König nicht darüber und muß das Rochieren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e) Wenn sich zwischen ihm und dem Turm ein anderer Stein befindet.

Die sogenannte freie Rochade, welche mit Beobachtung der vorstehenden Beschränkungen darin besteht, daß man die Reihenfolge von König und Turm beliebig umtauscht, wird in Deutschland, Frankreich, England und Amerika selten zugelassen.

Spielgesetze.

a) Man lost vor Beginne des ersten Spieles um die Farbe; es soll wenigstens jedem Spieler gleichgültig sein, mit welcher er spielt. Ebenso lost man um den Anzug; später wird damit abgewechselt.

Dies sind die beiden einzigen Fälle, bei denen der Schachspieler den Zufall über sein Verhalten entscheiden läßt.

Verwerflich ist es, beim Anzuge sogleich 2 Züge statt eines zu machen oder sogleich mit 2 Steinen anzuziehen, wenn dies auch mitunter beliebt wird.

b) Ein berührter Stein muß, falls er nicht erklärtermaßen bloß zurecht gerückt wird, gespielt werden, und ein fortgesetzter Stein ist gespielt, sobald die Finger ihn verlassen haben.

c) Der Bauer geht 2 Schritte vom Haus aus, aber nur dann neben einem feindlichen Bauer vorbei, wenn dieser auf die Gelegenheit zum Schlagen verzichtet.

d) Ist der König so in die Enge getrieben, daß er keinen Schritt mehr thun kann, ohne ins Schach zu kommen, und können seine etwa noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, so ist er nicht schachmatt, sondern schachpatt (échec suffoqué, stalemated), und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

e) Giebt, d. i. bietet der Gegner dem Könige Schach, ohne es zu sagen, so braucht man nicht darauf zu achten, wenn man es vorteilhaft findet, bis er es anzeigt.

f) Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen „schachmatt“, so hat er es gleichwohl gewonnen; doch gehört es sich, daß er es laut ausspreche.

g) Werden Steine falsch aufgestellt oder durch Versehen auf eine falsche Art bewegt, und man bemerkt es vor dem 4. Zug, so kann man die Richtigstellung verlangen, später nicht mehr.

h) Hier und da werden auch die Angriffe auf die Königin angekündigt, doch ist dies nicht spielgerecht.

i) Stärkere Spieler pflegen den schwächeren einen oder mehrere Steine vorzugeben; besser aber ist es, sie verpflichten sich, das Matt in weniger als einer bestimmten Anzahl Zügen oder auch auf einem bestimmten Feld oder mit einem bestimmten Steine zu erzwingen.

k) Führen die Spieler dreimal hintereinander dieselben Züge aus, so müssen sie das Spiel als unentschieden aufheben.

l) Nähert sich das Spiel seinem Ende, so kann jeder fordern, daß es nach 50 Zügen als unentschieden abgebrochen werde, wenn nicht währenddem ein Stein auf einer Seite verloren geht. In diesem Falle zählt man wiederum 50 Züge.

m) Wird ein Spiel zufällig umgeworfen, so können es die Spieler einträchtiglich wieder aufstellen. Im Streitfalle gilt es als nichtig.

n) Aufgegebene Spiele gelten als verloren. Steht eins schlecht, so giebt man's auf und rechnet nicht auf zufällige, grobe Fehler des überlegenen Gegners.

Beispiele.

Alles Bisherige war nur das Notwendigste aus der Theorie des Schachspieles, ich bin dem Anfänger noch praktischen Unterricht schuldig. Ich setze voraus, daß die Bezeichnung des Schachbrettes ganz gefaßt sei, und daß der Anfänger die Stellung, den Wert, Gang, Gebrauch der Figuren so ziemlich gelernt habe; dann ist es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen. Sie werden ihm das Wesen des Schachspieles viel deutlicher und praktischer beibringen und zur Wiederholung des bisherigen die beste Veranlassung geben. Das Kreuz neben den Zahlen bedeutet, daß durch den Zug „Schach“ geboten wird.

Erstes Spiel.

Zahl der Züge	der Schwarze zieht	dagegen der Weiße	Zahl der Züge	der Schwarze zieht	dagegen der Weiße
1	e 7 — e 5	e 2 — e 4	8	e 5 — e 4	f 3 — g 5
2	g 8 — f 6	b 1 — c 3	9	c 6 — d 5	c 3 — d 5
3	f 8 — c 5	f 1 — c 4	10	f 6 — d 5	e 2 — h 5
4	Rochiert	g 1 — f 3	11	d 5 — f 6	h 5 — f 7 †
5	f 8 — e 8	Rochiert	12	g 8 — h 8	f 7 — g 8 †
6	c 7 — c 6	d 1 — e 2	13	e 8 — g 8	g 5 — f 7 †
7	d 7 — d 5	e 4 — d 5		Matt!	

Dieses Spiel zeigt die einfachste richtige Eröffnung, weil sie alsbald den Figuren auf der Seite des Königs, welche von Haus aus die schwächere ist, Bewegungsfreiheit verschafft.

Zweites Spiel.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1	e 2 — e 4	e 7 — e 5	9	h 1 — h 8	g 7 — h 8
2	f 2 — f 4	e 5 — f 4	10	f 3 — e 5	d 6 — e 5
3	g 1 — f 3	g 7 — g 5	11	d 1 — h 5	d 8 — f 6
4	f 1 — c 4	f 8 — g 7	12	d 4 — e 5	f 6 — g 7
5	d 2 — d 4	d 7 — d 6	13	e 5 — e 6	g 8 — f 6
6	b 1 — c 3	c 7 — c 6	14	e 6 — f 7 †	e 8 — f 8
7	h 2 — h 4	h 7 — h 6	15	c 1 — f 4	f 6 — h 5
8	h 4 — g 5	h 6 — g 5	16	f 4 — d 6 †	Matt!

Drittes Spiel.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1	e 2 — e 4	e 7 — e 5	6	f 3 — g 5	f 6 — g 5
2	f 2 — f 4	e 5 — f 4	7	d 1 — h 5 †	e 8 — e 7
3	g 1 — f 3	h 7 — h 6	8	h 5 — f 7 †	e 7 — d 6
4	f 1 — c 4	g 7 — g 5	9	f 7 — d 5 †	d 6 — e 7
5	h 2 — h 4	f 7 — f 6	10	d 5 — e 5 †	Matt!

Viertes Spiel.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1	e 2 — e 4	e 7 — e 5	8	g 5 — h 4	g 7 — g 5
2	g 1 — f 3	b 8 — c 6	9	f 3 — g 5	f 6 — g 5
3	f 1 — c 4	f 8 — c 5	10	d 1 — h 5 †	e 8 — d 7
4	c 2 — c 3	d 8 — e 7	11	h 4 — g 5	e 7 — g 7
5	Rochiert	d 7 — d 6	12	c 4 — e 6 †	d 7 — e 6
6	d 2 — d 4	c 5 — b 6	13	h 5 — e 8 †	g 8 — e 7
7	c 1 — g 5	f 7 — f 6	14	d 4 — d 5 †	Matt!

Fünftes Spiel.

Dieses Spiel ist vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was es heiße, dem Gegner Schach bieten; es geschieht hier 16 mal, so daß der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, sondern immer nur darauf denken muß, dem Schach zu entgehen.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1	e 2 — e 4	e 7 — e 2	13	f 5 — g 5 †	e 7 — e 8
2	f 2 — f 4	e 5 — f 4	14	g 5 — h 5 †	e 8 — e 7
3	g 1 — f 3	g 7 — g 5	15	Rochiert	d 8 — e 8
4	f 1 — c 4	g 5 — g 4	16	h 5 — g 5 †	e 7 — e 6
5	c 4 — f 7 †	e 8 — f 7	17	f 1 — f 6 †	g 8 — f 6
6	f 3 — e 5 †	f 7 — e 6	18	g 5 — f 6 †	e 6 — d 5
7	d 1 — g 4 †	e 6 — e 5	19	b 1 — c 3 †	d 5 — d 4
8	g 4 — f 5 †	e 5 — d 6	20	f 6 — f 4 †	d 4 — c 5
9	d 2 — d 4	f 8 — g 7	21	b 2 — b 4 †	c 5 — c 6
10	c 1 — f 4 †	d 6 — e 7	22	f 4 — c 4 †	c 6 — b 6
11	f 4 — g 5 †	g 7 — f 6	23	c 3 — a 4 †	Matt!
12	e 4 — e 5	f 6 — g 5			

Sechstes Spiel.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1	e 2 — e 4	e 8 — e 5	6	d 1 — h 5 †	e 8 — e 7
2	f 2 — f 4	e 5 — f 4	7	h 5 — g 5 †	e 7 — e 8
3	g 1 — f 3	g 7 — g 5	8	g 5 — h 5 †	e 8 — e 7
4	f 1 — c 4	f 7 — f 6	9	h 5 — e 5 †	Matt!
5	f 3 — g 5	f 6 — g 5			

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgespielt haben, so muß Übung das übrige thun. Ich rate ihnen, das eine oder das andere von den bisherigen Spielen etwa halb durchzuspielen, dann das Buch wegzulegen und das Spiel für sich zu endigen.

Die ersten Züge sind gemeinlich uninteressant und leiden nicht gar zu viel Abänderung, wie dies auch die obigen Spiele zeigen. Man kann den Anfang sehr verkehrt machen, so z. B. zieht

Weiß	1 Schwarz
g 2 — g 4	e 7 — e 7
f 2 — f 3	d 8 — h 4 † Matt!

Weiß	2 Schwarz
e 2 — e 4	e 7 — e 5
f 1 — c 4	f 8 — c 5
d 1 — h 5	d 7 — d 6
h 5 — f 7 †	Matt!

Weiß	3 Schwarz
e 2 — e 4	e 7 — e 5
f 1 — c 4	f 8 — c 5
d 1 — f 3	d 7 — d 6
f 3 — f 7 †	Matt!

Doch thut dies so leicht niemand. Das erste Matt heißt deshalb geradezu das Narrenmatt, das zweite das Schülermatt. Vielmehr legen die Gegner mit aller Behutsamkeit nur nach und nach Pläne an, verzichten auf ihre Durchführung und entwerfen neue Pläne, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr gespannt, auf beiden Seiten die Stellung immer entscheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zug alles ab, und daher wächst die Bedachtsamkeit immer mehr.

Gegen das Ende vereinfachen sich die Spiele durch den wiederholten Austausch und Verlust der Steine wieder mehr, doch nicht immer. Man merke: König und Feldherr erzwingen das Matt gegen den „blanken" König auf jedem beliebigen Randfeld, ebenso König und Turm, König und 2 Läufer auf jedem Eckfeld oder dem daneben befindlichen Randfeld, König, Läufer und Springer nur auf den Eckfeldern von der Farbe des Läufers, König und Springer nirgend; der König und 1 Bauer können es unter Umständen, wenn es möglich ist, letzteren zum Feldherrn zu machen. Steht ihm aber der feindliche König im Weg und gelingt es nicht, den eigenen König vor den Bauer zu bringen und das Feld, auf welchem der Bauer zum Feldherrn wird, zu decken, so ist es nicht möglich; bewegt sich der Bauer auf den Randfeldern, so ist es bei richtigem Verhalten des Gegners überhaupt unausführbar. Alle diese oft vorkommenden Endspiele muß der Anfänger zunächst kennen lernen, damit es nie zu einem vergeblichen Abmühen und Hin- und Herziehen komme. Es giebt aber auch verwickeltere Endspiele.

Für diejenigen, die schon Fortschritte gemacht haben, setze ich einige dergleichen Ausgänge teils zum Vergnügen teils zum Nachdenken her. Die Steine werden so gestellt, wie es die Überschriften angeben. K heißt König, F Feldherr, T Turm, L Läufer, S Springer. Die kleinen Buchstaben und Zahlen bezeichnen bekanntlich die Felder. Der Weiße hat immer den ersten Zug. Man spiele hier die Züge nicht gleich nach, sondern verdecke sie und gehe erst mit sich selbst zu Rat, welchen Zug man wohl für den besten hält; es macht viel Vergnügen, den wahren zu finden, oder den richtigen im Gegenteile hinterher nach dem Buche zu verbessern.

Erstes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K f 8. T d 1. T f 1. S f 3. Bauer e 4.	K e 6. F a 4. T b 7. T g 6. S c 6. S h 6. Bauern a 6. b 6.

1	f 3 — g 5 †	g 6 — g 5
2	f 1 — f 6 †	e 6 — f 6
3	d 1 — d 6 †	Matt.

Zweites Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K f 7. T d 1. T f 1. S f 2. Bauer g 3.	K e 5. T a 6. T g 6. S h 7. Bauern d 6. e 4.

1	f 2 — g 4 †	g 6 — g 4
2	f 1 — f 5 †	e 5 — f 5
3	d 1 — d 5 †	Matt.

Drittes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K g 1. F b 3. T c 1. T c 4. S c 6. S e 5. Bauern a 3. b 4. e 3. f 3.	K h 8. F h 3. T a 8. T f 8. S b 8. S f 2. Bauern a 5. b 6. f 6. g 3. g 7. h 7.

1	c 4 — h 4	h 3 — h 4
2	b 3 — g 8 †	h 8 — g 8
3	c 6 — e 7 †	g 8 — h 8
4	e 5 — f 7 †	f 8 — f 7
5	c 1 — c 8 †	f 7 — f 8
6	c 8 — f 8 †	Matt.

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K d 5. T e 4.	K b 1. Bauer a 3.

1	d 5 — c 4	a 3 — a 2
2	c 4 — b 3	a 2 — a 1 F.

Hier wird der Bauer, wiewohl vergeblich, zum Feldherrn.

2 e 4 — e 1 † Matt.

Fünftes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K h 1. F a 3. T a 1. S a 5. S b 3. L d 3. Bauern b 2. b 5. c 2. e 4. f 3.	K b 8. F g 3. T a 8. T c 8. S d 7. S f 4. Bauern b 6. e 6. g 5. h 4.

1	a 5 — c 6 †	b 8 — c 7
2	a 3 — a 7 †	a 8 — a 7
3	a 1 — a 7 †	c 7 — d 6
4	e 4 — e 5 †	d 6 — d 5
5	d 3 — e 4 †	d 5 — c 4

Wenn man statt des 5ten Zuges c2 und c4 setzt, so ist Schwarz gleich matt. Aber das Spiel verliert seine Belustigung!

6	a 7 — a 4 †	c 4 — b 5
7	c 2 — c 4 †	b 5 — a 4
8	b 3 — c 5 †	b 6 — c 5
9	e 5 — c 2 †	Matt.

Sechstes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K g 2. F d 7. S c 3. S e 7. Bauern d 3. f 2.	K b 8. F e 1. S f 3. L b 7. Bauern a 5. b 6. c 7. g 4.

1	d 7 — d 8 †	b 8 — a 7
2	c 3 — b 5 †	a 7 — a 6
3	b 5 — c 7 †	a 6 — a 7
4	e 7 — c 8 †	b 7 — c 8
5	c 7 — b 5 †	a 7 — b 7
6	d 8 — c 7 †	b 7 — a 6
7	c 7 — c 8 †	a 6 — b 5
8	c 8 — c 4 †	Matt.

Spielvorschriften.

Sie sind für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig ist, sie einzusehen, aber nach längerer Übung und Erfahrung sind sie brauchbar; sollten denn die Erfahrungen anderer nur beim Schachspiel unnütz sein? Ich will daher hier einige mitteilen.

a) Bei dem Anfang eines Spieles ist die Eröffnung desselben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem König, dem Feldherrn und auch wohl vor den Läufern wird der Anfang gemacht. Die geringeren Offiziere, die Springer und Läufer, folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf diese Art das Spiel geöffnet hat, ist jeder Angriff tadelhaft, denn gebraucht

man dazu Offiziere, so werden sie leicht durch Bauern zurückgejagt, man muß sich zurückziehen und kommt dem Vorrücken des Gegners zu Hilfe. Eben daher ist's unüberlegt, die Offiziere früher zu spielen, als die Gemeinen. Alles geht im Anfang auf gute Eröffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher raten manche, gleich nach der gehörigen Eröffnung zu rochieren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

b) Schon während der Eröffnung des Spieles legt man nach und nach einen Plan an und nimmt bei der Stellung der Steine darauf so viel, als es sein kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung, ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Dies muß mit Standhaftigkeit geschehen, und man muß sich nicht durch kleine Nebenvorteile darin aufhalten lassen; dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt er ihn, so muß man nicht von Neuem denselben Plan anlegen wollen, sondern einen anderen entwerfen, so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt, macht das Spiel verlieren. Die erste Haupteigenschaft eines guten Planes ist die, daß ihn der Gegner nicht kennt, die zweite die, daß er gut berechnet ist. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunst des Schachspieles. Seine eigenen Züge zu berechnen ist leicht, aber man muß auch die zu finden suchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Dies ist nicht so leicht, und noch schwerer ist's, die vorher zu bestimmen, die er vermöge der größten Wahrscheinlichkeit thun wird. Das Verstecken eines Planes erlangt man vorzüglich dadurch, daß man ihn auf die Hilfe geringer Steine baut und die vornehmeren, besonders den Feldherrn und die Türme, davon ausschließt; sodann dadurch, daß man die Steine, welche den Angriff machen sollen, hinter sehr gleichgültige stellt, sie gleichsam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewißheit berechnet, so opfert der feine Spieler seine wichtigsten Steine gern auf, wenn es sein muß und zur Ausführung des Planes oder zur Irremachung des Gegners gehört; ja, er opfert sie mit Fleiß auf, um dem Gegner Hoffnung zum Gewinne zu machen; er bestärkt die Hoffnung bis zum letzten Augenblick und macht den Gegner matt, indem dieser zu gewinnen glaubt.

Hierin besteht die seltenere und feinste Spielart. Weit gewöhnlicher ist es, seine Absicht zu verheimlichen, solange sie noch vereitelt werden kann, aber mit offenbarer Gewalt zu spielen, wenn dies nicht mehr der Fall ist.

c) Dem Könige Schach zu bieten ohne Kraft ist schlecht gespielt, wenn man nicht einen besonderen Vorteil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den schachbietenden Stein gleich wieder zurückschlagen, so verliert man einen Zug, und der Gegner ist zum Vorrücken gebracht. Greif' also nur unter guter Vorbereitung an; dazu gehört, daß die Offiziere schon größtenteils im Spiele sind. Schlägt der Angriff gut an, so laß dich durch keine Lockspeise hindern, die dir der Gegner hinstellt: man spielt nicht, um Steine zu gewinnen, sondern um matt zu machen; gieb daher lieber Steine hin, um dir die Verschanzungen zu öffnen.

d) Ist ein feindlicher Stein zu schlagen, so sieh erst zu, ob du ihn ohne Schaden nehmen kannst; unterscheide, ob ihn der Gegner aus Versehen, aus Zwang oder mit Fleiße verliert. Kurz, es ist nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen. Man kann den Feldherrn nehmen und dadurch matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der sich vor deinen König setzt; er schützt ihn oft besser, als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannst du einen Stein nicht mehr retten, so suche ihn durch einen anderen Zug zu vergüten, wodurch du einen Stein des Gegners eroberst oder die Stellung deines Spieles besserst. Kannst du einen feindlichen Stein auf zwei und mehrerlei Art nehmen, so untersuche, welche die beste ist; im allgemeinen gilt dabei die Regel, den Stein von schlechterem Werte zuerst zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine von gleichem Wert ohne besondere Absicht gegeneinander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspieles; aber man giebt bisweilen den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn dieser am Mattmachen hindert; oder man giebt gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in besonderer Thätigkeit ist, gewinnen kann; denn ein Bauer, der in einer Hauptthätigkeit begriffen ist, gilt weit mehr, als der beste Offizier, der müßig zuschaut oder unvollkommen deckt.

e) Vergiß nicht, deine Steine gehörig zu decken. Steht gegen deinen gedeckten Stein ein feindlicher doppelt gedeckter, mußt du den deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die

besseren Steine müssen mit schlechteren gedeckt werden, aber nicht umgekehrt; denn deckt der Gegner seinen geringen Stein mit einem anderen geringen, so kannst du deinen besseren Stein nicht zum Schlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Überdem aber verliert man durch dergleichen üble Deckung immer einen Stein aus dem Spiel, denn er kann ja nicht gebraucht werden, wenn er Schildwache steht. Ein weit vorgerückter Bauer muß gut unterstützt werden, denn teils hat er Anwartschaft auf die Würde des Feldherrn, teils ist er oft zum Mattmachen unentbehrlich.

f) Bereite früh zum Rochieren zu, aber laß es deinem Gegner nicht merken, auf welcher Seite du es thun wirst, dadurch wird er bei der Anlegung seines Planes ungewiß, wohin er allmählich seine Hauptkraft richten soll. Warte womöglich erst diese Richtung ab, rochiere dann auf die Seite, wohin der Angriff nicht gerichtet ist und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung. Hat dein Gegner rochiert, so laß deine Bauern auf dieser Seite vorwärts marschieren und, wohl unterstützt von Offizieren, die drei feindlichen vorstehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drei Bauern vor dem rochierten Könige nicht aufzuziehen, aber dies ist nicht immer gut; denn oft ist das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und überdem wird die Deckung der Bauern stärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

g) Man muß seine Steine nicht zu sehr häufen, weil dies die Bewegung hemmt. Feststehende Steine sind nicht viel besser, als verloren; ja oft noch viel schädlicher, weil sie im Wege stehen. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen; gewöhnlich gelingt dies, wenn er seine Offiziere zu früh spielt, dann von deinen Bauern zurückgedrängt und durch dein Vorrücken in einen engeren Platz geschlossen wird. Häuft sich dein Spiel unversehens, so gieb lieber die lästigen Steine durch Tausch gegen gleiche weg.

h) Thue keinen Zug, ohne deutlich einzusehen, warum?, ohne zu wissen, ob dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr setze, ohne zu überlegen, ob dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die dir Gefahr bringen. Hüte dich vor den feindlichen Springern; sie bieten oft doppelt Schach, dem König und dem Feldherrn oder dem Turme zugleich. Ist ein solcher in der Nähe, so halte dergleichen Hauptsteine nicht mit dem Könige auf einerlei Farbe. Hüte dich, daß kein feindlicher

Bauer 2 von deinen Offizieren zugleich angreife; hüte dich vor 2, noch mehr vor 3 feindlichen Offizieren, die auf ein und denselben Platz Absichten verraten, zumal wenn er neben dem König ist, decke diesen Platz, so gut es gehen will, oder verhaue jenen den Paß durch Zwischenstellung eines Bauern oder eines gedeckten Offiziers. — Laß den Feldherrn nicht vor dem Könige stehen, denn es ist leicht, ihn da zu verlieren, wenn sich der feindliche Turm davor legt.

Ich soll mein Urteil über das Schach sagen und könnte damit mehrere Seiten anfüllen, aber ich muß kurz sein. Ich halte es, im allgemeinen betrachtet, für das edelste von allen Spielen. Sein Erfinder war ein sehr tiefdenkender Kopf und errichtete sich durch das Schach ein sehr sprechendes Denkmal für diese Eigenschaft. Wer sie liebt und dies Spiel kennen lernt, wird ein unersättlicher Schachspieler; dieses stete Durchforschen der Gedanken und Pläne des Gegners, diese Beobachtung seiner leisesten und geheimsten Schritte, diese stets lebendige Wachsamkeit, welche zur Vereitelung derselben unaufhörlich notwendig ist, auf der einen, und das tiefe Nachdenken zur Erfindung und Anlegung des eigenen Planes, die notwendige Feinheit in der Ausführung, die Überlegung jedes einzelnen Schrittes, die Berechnung einer Reihe eigener und entgegengesetzter auf der anderen Seite machen das Schach zum interessanten Spiel, zum Spiele von 100 Gedanken und Sorgen, wie es die Perser nennen. Hier herrscht gar kein Glück, sondern allein Nachdenken; man kann sich daher nie auf jenes zu seiner Entschuldigung berufen, sondern muß seine Blöße im Mangel oder in der Kraft des Nachdenkens und der Aufmerksamkeit erkennen. Folglich wirkt es heftig auf die Ehrliebe. Wer in diesem Punkte zu empfindlich ist, für den ist das Spiel nicht, außer wenn er siegt, oder sich überzeugen lernt, daß der scharfsichtigste Kopf sich versehen könne. So vortrefflich ich das Schach, auch mir das liebste von allen Spielen, im allgemeinen betrachtet, finde, so nachteilig halte ich es im Gegenteil in seiner gewöhnlichen Anwendung. Es ist im Grund ein Bauernspiel. Wer seine Glieder den Tag über gebraucht und seinen Körper durch Bewegung ermüdet hat, der spiele Schach. Wir Europäer finden aber die widersinnigste Gewöhnung nicht lächerlich. Der Landmann und Handwerker kegeln am Abend, der sitzende und denkende Arbeiter spielt Karte und Schach; sie sollten tauschen, um sich beide zu erholen. Montaigne sagt in seinen „Essais“: „Je haïs et fuis le jeu des échecs de ce qu'il n'est pas assez jeu et qu'il nous esbat trop sérieusement,“ und Jakob I. in seinem „Dono regio seu de institutione principis“ (ed Francof. 1679. pag. 74): „Latrunculorum lusus displicet. Est enim nimis consulta et philosophica stultitia. Cum enim omnes ludi eum in finem inventi sint, ut tantisper animos avocent a negotiorum molestiis, hic ludus operoso nugarum appartu magis intendit animos quam priores curae.“ Sie haben beide recht, wer lange saß und dachte, spalte lieber Holz, um sich zu erholen; und wen die Krone drückt, der erhole sich nicht im Schach. Kurz, das Spiel ist eben wegen seiner Vortrefflichkeit gar nicht dazu geeignet, geistige Erholung zu geben. Jungen Leuten, vom 12. bis 14. Jahre an, die des Tages hinlängliche Bewegung haben, empfehle ich das Schach, aber besonders Erziehern für solche Zöglinge,

die bei guten Anlagen sich nicht fixieren lassen, weil sie lieber auf eine lärmende Art lustig sind, als am anhaltenden stillen Nachdenken Vergnügen finden. Denn es ist ganz unerläßlich, daß man beim Schachspiele nicht laut denkt, plaudert, unruhig hin und her fährt und irgend ein Zeichen von Ungeduld giebt, wenn nur nicht die im voraus festgesetzte Zeit, welche von Zug zu Zug jedem zum Besinnen vergönnt ist, überschritten wird. Wohl geartete junge Leute interessieren sich im Laufe ihrer Entwicklungszeit für das Schachspiel oft mehr, als es gut scheint. Wenn die Neigung dazu gleichzeitig mit einem gewaltigen Turneifer ausbricht, so hat es keine Gefahr; und es ist am wenigsten zu befürchten, daß die Liebe zu den Wissenschaften dauernd darunter leidet. Welchem Jünglinge Schachbilder und Turnkünste in Träumen erscheinen, dem erscheint manches andere verführerische Bild nicht so oft.

Über das Schach kann man eine kleine Bibliothek aufstellen: der holländische Bücherkenner A. von der Linde hat (1874) eine „Geschichte und Litteratur des Schachspiels" in zwei Bänden herausgegeben, welche H. F. Sm. F. Gth. Wahls „Geist und Geschichte des Schachspiels" (Halle, Curt 1798) und Maßmanns „Geschichte des mittelalterlichen Schachspiels" (1839) an Vollständigkeit weit übertrifft.

Das Schach ist sogar in vielen Gedichten besungen, obwohl, wie Goethe mit Recht bemerkt, dieses Spiel aller Poesie eigentlich den Garaus zu machen droht. Das berühmteste von allen ist das schöne Gedicht des Vida, Bischofs von Alba († 1566): Scacchia ludus oder de ludo scacchorum, eine liebliche mythologische Fiktion, die mit den Worten anhebt:

Ludimus effigiem belli simulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter se reges albusque nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

Jetzt richtet sich sein Gesang an die Nymphen des vaterländischen Flusses Serio. Sie leiten den Dichter durch die noch unbekannten Pfade dieser Gefilde der Dichtkunst. Jupiter erhebt sich nach Äthiopien in die Memnonischen Gefilde, um die Hochzeitsfeier des Oceanus mit der Tellus zu verherrlichen; der ganze Götterhaufe findet sich da ein, und die Gestade des unermeßlichen Meeres erschallen von dem Jubel der hohen Gesellschaft. Das Mahl ist vorüber, die Tische verschwinden; das war Spiel, wie bei dem sterblichen Geschlecht, die Zuflucht des Oceanus, um seine Gäste zu unterhalten.

— tabulam afferri jubet interpictam.
Sexaginta insunt et quatuor ordine sedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et spatium, sed non color unus.
Alternant semper varie, subeuntque vicissim
Albentes nigris, testudo picta superne
Qualia devexo gestat discrimina tergo.

Da stehen die Götter in stiller Verwunderung. Oceanus erklärt den Zweck des Spieles.

— et versa in tabulam depromisit ab urna
Arte laboratum buxum, simulataque nostris
Corpora, torno acies fictas, albasque, nigrasque,
Agmina bina pari numeroque et viribus aequis.
Bis nivea cum veste octo, totideque nigranti.

Er giebt den Göttern Unterricht über die Bedeutung der Steine, über ihre Stellung, ihren Gang, und diese trockene Sache wird unter den Händen des Dichters zum Bewundern interessant, selbst die kleinsten Regeln schmiegen sich hier in die niedlichsten Verse. Es kommt endlich zum Spiel. Von jeher war der irdische Krieg das Zeichen zum himmlischen; Götter teilten sich zum Schutze dieser und jener Partei, und so entflammte sich stets der lebhafte Götterzwist im Olymp. Jupiter sieht dies auch jetzt voraus und verbietet, was bei dem Schachspiel allerdings unerträglich ist, alle Teilnahme der Zuschauer.

Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem
Egregium furto peperit quem candida Maia,
Insignes ambos facie et florentibus annis.

Diese fordert er zum Spiel auf. Es war noch sehr früh, die Füße des Götterboten waren noch unbeflügelt, und Phöbus mit Diamanten besetzter Himmelswagen war noch nicht angespannt. Jupiter setzt für den Sieger eine Belohnung aus, die großen Götter nehmen, wie es bei Hofe gewöhnlich ist, Platz, die kleinen stehen umher; alle schweigen dem hohen Mandate zufolge, und das Treffen beginnt. Man glaubt sich im Getümmel der Schlacht. Die trockene Beschreibung eines Spieles strömt unterhaltend in lieblichen Versen dahin. Der Dichter nutzt jeden Umstand des Schachs zu allegorischer Schönheit. Beide Königinnen fallen, beide Kohorten, beide Könige sind untröstlich. Ihr Witwerstand wird ihnen unerträglich, und der weiße sucht sich bald einen Krieger aus, der, durch alle Reihen gedrungen, sich zum königlichen Ehebette würdigen soll u. s. w. Am Ende gewinnt der Atlantiade Merkur unter dem lautesten Beifalle der hohen Göttergesellschaft und springt frohlockend umher. Jupiter giebt ihm zur Belohnung den Schlangenstab. Bald wurde das Spiel den Sterblichen angenehm. Scacchis, die schönste der Nymphen des Flusses Serio, weidet am blumigen Ufer die schneeweißen Schwäne. Der Götterbote erscheint,

compressit ripa errantem et nil tale putantem,

schenkt ihr das zweifarbige Schachspiel und ein schönes Schachbrett von Gold und Silber. Von ihr erhält das Spiel den Namen.

Eine deutsche Ausgabe des Vida'schen Gedichtes mit metrischer Übersetzung haben wir von J. J. Hofman. Mainz 1826. 8.

Zur weiteren Ausbildung im Schachspiel empfehlen sich u. a. die folgenden Werke:

1) J. F. W. Koch, „Die Schachspielkunst nach den Regeln und Musterspielen der größten Meister" u. s. w. Magdeburg (1801 bis 1814). 2 Tle. Diese Schrift hat als „Kodex der Schachspielkunst" fast alle, bis zum Anfange des Jahrhunderts bekannt gemachten Erörterungen in sich aufgenommen.

2) „Katechismus der Schachspielkunst." 10. Aufl. 1892. Leipzig. J. J. Weber.

3) v. Heydebrand und v. d. Lasa: „Handbuch des Schachspiels." Berlin. (Seit 1843 in wiederholten Auflagen.)

Dies ist das umfassendste Lehrbuch. Es war von dem Offizier Paul R. v. Bilguer mit Heydebrand und Mayet entworfen und ist nach dem Tode des ersteren herausgegeben.

4) Dr. Max Lange, „Der Meister im Schachspiel". Theor. prakt. Anweisung, von den Anfangsgründen bis zur Meisterschaft im Schachspiele zu gelangen. 7. Aufl. Voigt, Weimar (gr. 8. Mk. 4,50).

Zur weiteren Pflege der Schachspielkunst erschienen seit 1836, wo die französische Zeitschrift „Le palamède" von Labourdonnais auftauchte, eine Menge besonderer Schachzeitungen. In England folgte 1841 Staunton mit „the chess players chronicle", in Deutschland 1846 Bledow mit der „deutschen Schachzeitung", 1847 in Holland die Monatsschrift „Sissa", in Amerika 1847 „the chess monthly" u. s. w.

Wem seine Berufsgeschäfte Zeit lassen, das Schach gleichsam als Lieblingswissenschaft zu behandeln, der findet in diesen Zeitschriften eine immer neue Fülle von Anregung zur Beschäftigung in einsamen und in geselligen Stunden.

VI. Veränderungen des Schachspieles.

Man hat Veränderungen an dem Schachspiele gemacht, indem man bald die Form des Brettes und die Zahl der Figuren, bald auch die Aufstellung und den Gang der letzteren anders als bei dem gewöhnlichen Zweischach ordnete. Keine dieser Veränderungen kommt an Werte dem einfachen Zweischach gleich, doch fügen es die Umstände leicht einmal so, daß man gern die eine oder die andere vorübergehend in Gebrauch nimmt; zu besorgen ist es schwerlich, daß jemand dabei so ernsthaft und nachhaltig zu Werke geht, wie es die Meister des Zweischachs gethan haben.

a) Das Vierschach entsteht, indem man zwei gewöhnliche Schachbretter einfach nebeneinanderlegt, so daß man ein rechteckiges Brett mit 128 Feldern, auf welchem mit 32 Figuren gespielt wird, vor sich hat. Die Figuren gehen ungehindert nach den Regeln ihres Ganges über beide Bretter. Man kann es mit 4 oder auch nur mit 2 Königen spielen. Oder man fügt

b) dem gewöhnlichen Schachbrett auf jeder Seite 3 Felderreihen an. (Vergl. S. 478.) Gespielt wird entweder, indem je zwei gegenübersitzende Spieler, welchen die gleichfarbigen Figuren zugeteilt sind, es miteinander gegen die zwei anderen halten, oder aber, indem jeder der 4 Spieler auf eigene Faust vorgeht und jeden Mitspieler ganz nach Laune bald unterstützt, bald schädigt, wie es oft in der diplomatischen Welt zu geschehen pflegt; jeder muß bei diesem bellum omnium contra omnes auf die rücksichtsloseste Tücke der Spielgenossen gefaßt sein; wer diese nicht mit guter Miene zu ertragen vermag, der kann es dabei lernen und wird vielleicht in der Welt des

Spieles seiner Empfindlichkeit eher Herr, als er es in der der Wirklichkeit vermöchte.

c) Für das Rundschach folgt hier eine kurze Anleitung, welche aus Dr. Netto, „Das Schachspiel unter Zweien und seine Geheimnisse", (Berlin 1827) entlehnt ist.

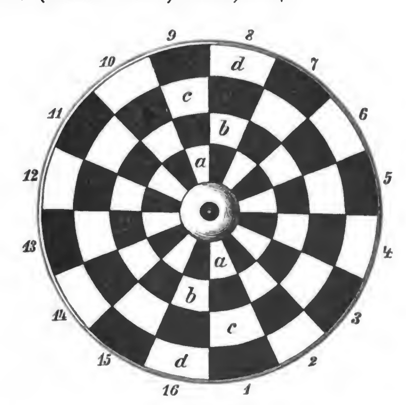


Fig. 44.

Die obenstehende Figur zeigt die Einrichtung des Rundschachbrettes mit der dazu gehörigen Bezeichnung. Die Figuren zu diesem Spiele sind die gewöhnlichen mit demselben Gang. (Der König kann rochieren, doch werden die Bauern nicht zu Offizieren.) Die Aufstellung ist folgende: Weiß: König: a 9. Dame: a 8. Läufer: b 8, b 9. Springer: c 8, c 9. Turm: d 8, d 9. Bauern: a, b, c, d 7 und a, b, c, d 10. Gerade gegenüber auf den Feldherrn 2—15 steht der Schwarze.

Wert der Verhältnisse der Schachfiguren in diesem Spiel.

	Größter Wert.	Kleinster Wert.	Verhältnis.
König:	8	6	8 : 5
Dame:	24	24	1 : 1
Turm:	18	18	1 : 1
Läufer:	6	6	1 : 1
Springer:	6	4	3 : 2
Bauer:	2	1	2 : 1

Dabei verhalten sich die Kräfte der Figuren, abgekürzt angegeben

	im gewöhnlichen Schach		im persischen Schach
König:	1	zu	1
Dame:	1	zu	8
Turm:	7	zu	9
Läufer:	$6^1/_2$	zu	3
Springer:	4	zu	3
Bauer:	1	zu	1

Musterspiel.

Soll weniger dazu dienen, feine und künstliche Züge zu entwickeln, als bloß die Gänge und Wirkungen der Figuren zu zeigen, deshalb ist auch nicht immer der beste Zug gethan, weil das Spiel sonst zu schnell zu Ende gekommen sein würde.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1	a 2 — a 4	a 7 — a 5	20	d 3 — c 5	b 8 — a 7
2	b 1 — a 2	c 7 — c 5	21	c 5 — b 7	c 8 — b 7
3	a 2 — d 5	c 8 — d 6	22	c 3 — a 5	c 11 — b 10
4	a 16 — b 1	b 9 — c 8	23	b 6 — b 3	a 11 — b 11
5	b 1 — a 2	b 10 — b 12	24	d 14 — c 12	b 10 — c 9
6	a 2 — b 3	a 9 — c 11	25	d 16 — d 1	c 8 — c 2
7	d 15 — d 13	c 9 — d 11	26	a 16 — b 15	c 2 — d 1
8	c 1 — d 3	d 9 — b 9	27	b 15 — a 16	d 1 — b 3 †
9	d 3 — c 5	a 8 — a 9	28	a 5 — d 8 †	d 1 — a 4 †
10	b 3 — c 3	b 7 — b 6	29	d 8 — d 7	a 4 — c 5
11	c 5 — d 3	d 11 — c 13	30	a 16 — b 15	c 6 — d 7
12	a 1 — a 16	b 12 — b 13	31	d 7 — d 5 †	d 7 — d 3
13	b 15 — b 14	c 3 — a 12	32	d 5 — d 10	b 11 — b 8
14	c 16 — c 14	b 9 — b 11	33	b 15 — a 16	b 2 — b 3 †
15	d 1 — a 1	b 11 — a 11	34	a 16 — b 15	b 7 — c 8
16	a 1 — a 3	a 12 — b 10	35	d 10 — a 13	c 8 — b 7
17	a 3 — b 3	b 10 — a 8	36	c 12 — d 10	c 2 — d 1 †
18	d 5 — a 8	a 9 — a 8 †	37	a 13 — b 13 †	Matt.
19	b 3 — b 6	d 6 — b 7			

d) Das Dreischach. Regensburg 1765. 8. Auch bei diesem Spiel, welches auf einem sonderbar zugeschnittenen Brette gespielt wird, gewinnt jeder der 3 Spieler nur für sich. Walter Tesche hat das Dreischachspiel, obgleich es wenig Anklang gefunden hat, 1843 erneuert.

e) Das verdeckte Schach erfordert kein anderes Brett und die nämlichen Steine als das gewöhnliche Zweischach.

Die Aufstellung der Steine ist beliebig, so daß man selbst auf die Reihe a 1 — h 1; a 8 — h 8 Bauern stellen kann,

noch auch jemand daran gehindert wird, seine beiden Läufer auf Felder von einer und derselben Farbe zu stellen. Alle Steine, außer den Bauern, die auch im Anfange nur ein Feld ziehen können, gehen wie gewöhnlich. Vom Nehmen im Vorbeigehen kann keine Rede sein. In der Mitte des Brettes, also zwischen der 4. und 5. Reihe wird eine Scheidewand zwischen beiden Spielern errichtet, die erst dann, wenn jeder unabhängig und unbemerkt von dem anderen seine Steine in Schlachtordnung gestellt hat, weggenommen wird, worauf das Spiel beginnt. Über den Anzug entscheidet das Los. Alle Gesetze, die sich auf die Form des Spiels beziehen, finden ihre Anwendung ebenso auch hier. Vorschriften über den Geist des Spiels oder die Taktik, die man zu befolgen hat, sind einige wenige unten angegeben, im allgemeinen aber entscheidet mehr die Erfindungskraft des Spielers, als ein ängstliches Festhalten an einigen Stellungen, sehr viel auch das Glück.

Als ein Symbol, daß dies Spiel gleichsam in der Dunkelheit geführt wird, liegt ein dunkles Feld zur Rechten. Dies ist noch eine Abweichung von den Regeln des genannten Zweischachs.

I.

Schwarz: König a 8; Dame f 8; Türme f 7, f 6;
Läufer g 7, h 8; Springer b 6, e 6;
Bauern a 5, a 6, a 7, b 7, b 8, d 5, f 5, g 5.

Weiß: König e 1; Dame a 1; Türme g 1, g 2;
Läufer b 2, c 3; Springer d 3, f 3;
Bauern a 3, b 4, d 1, d 2, e 3, e 4, f 1, f 2.

Weiß zieht an.

Bei der Ausführung dieses Spieles gewann Weiß.

II.

Schwarz: König e 2; Dame a 2; Türme h 2, h 3;
Läufer b 3, c 4; Springer d 3, f 3;
Bauern a 4*, c 3, d 2, e 1, f 2, e 3, e 4, g 3.

Weiß: König e 7; Dame f 7; Türme f 8, a 8;
Läufer e 6, g 8; Springer e 7, g 5;
Bauern b 6, c 5, d 6, d 7, e 5, f 6, g 6, h 5.

Schwarz zieht an, bei der Ausführung verlor Weiß.

Sein Hauptfehler ist, daß er seine Steine zu sehr durch die vorgeschobenen Bauern in ihrer Wirksamkeit beeinträchtigt hat.

* Es ist anzuraten, die Dame durch Bauern oder Steine so zu decken, daß sie nicht gleich in Gefahr geraten kann, genommen zu werden, wie es hier der Fall sein würde, wenn der Bauer a 4 sie nicht schützte.

III.

Schwarz: König g 8; Dame c 8; Türme c 7, c 6;
Läufer a 8, b 7; Springer a 6, c 5;
Bauern d 5, f 8, f 7, f 6, g 7, g 6, h 7, h 6.

Weiß: König b 1; Dame e 1; Türme e 2, e 3;
Läufer f 3, d 3; Springer f 5, d 2;
Bauern g 4, e 4, c 4, a 3, a 2, b 2, c 2, c 1.

Schwarz zieht an und gewann bei der Ausführung.

Die Stellung ist eine Abänderung der im V. Spiel. So dicht auch des Weißen Steine stehen, so sind sie doch nicht stark. Schwarz hat seine Läufer schlecht angebracht. Sie waren viel stärker an der Seite des Königs.

IV.

Schwarz: König d 8; Dame h 8; Türme b 8, b 7;
Läufer f 6, g 7; Springer e 6, a 7;
Bauern d 7, b 5*, c 8, e 7, e 6, e 8, h 7.

Weiß: König f 1; Dame h 1; Türme c 2, c 1;
Läufer f 3, g 2; Springer b 3, d 3;
Bauern a 2, b 4, c 3* e 1, e 2, f 2, g 1, h 3.

Weiß zieht an und gewann bei der Ausführung.

Der Angriff beider ist verfehlt, der des Weißen auf c 6 und der des Schwarzen auf b 2.

* Häufig stellt man vor die hintereinander aufgepflanzten Türme einen Bauer, um sie vor dem Angriffe der Türme des Feindes, wenn diese vielleicht dieselbe Linie inne hätten, zu bewahren, vorzüglich wenn man den Anzug nicht hat. Er ist nachher im Spiele leicht wegzubringen.

V.

Schwarz: König b 7; Dame g 7; Türme d 7, d 6;
Läufer f 6, h 8; Springer f 5, b 5;
Bauern a 6, b 6, c 6, e 5*, b 7, c 7, c 8, g 6.

Weiß: König b 1; Dame d 1; Türme d 2, d 3;
Läufer f 3, g 2; Springer c 3, e 3;
Bauern a 3, b 2, b 3, b 4, c 1, c 2, e 2, f 4.

Schwarz zieht an.

Dies sind ein paar der stärksten Stellungen. Der weiße König hat nur auf dem Punkte c 1, der schwarze nur auf c 8 ein einfaches Matt zu fürchten, wenn die Steine aus dem Spiele sind. Bis dahin nichts. Die Wirkung der Steine ist nach der Höhe des Schachbrettes hin gerichtet, wo sich fast ein jeder Kampf entscheidet. (Die Überflügelung ist ein schwieriges, leicht zu vereitelndes Manöver.) Sie decken sich unter sich gut. Doch ist Weiß um ein Weniges stärker.

* Der Bauer hat einen guten Platz.

Die hier aufgezeichnete Stellung der Bauern heißt die Schildburg. Sie ist bei weitem die vorteilhafteste, zumal gegen einen stärkeren Spieler. Es kommt oft vor, daß sie gegen zerstreutere Bauern, selbst wenn Steine verloren gehen, den Sieg gewinnt, indem der König in beständiger Wechseldeckung die Bauern langsam, aber sicher zur Dame führt. Haben beide

Spieler sie gewählt und die gehörige Vorsicht in Betreff der Aufstellung der übrigen Steine gehabt, so wird das Spiel meistens als unentschieden aufgegeben werden müssen.

Die vorzüglichsten Arten der Schildburg sind:

1) Die geflügelte, z. B.
König: b 1, besser als a 1 oder a 2.
Bauern: a 3, b 2, c 1, die Basis der Schildburg, b 3, c 2, — d 2 e 1, der Flügel. b 4, die Spitze.

2) Die Keilschildburg, z. B.
König: c 2.
Bauern: c 1, b 2, c 3, d 2, — a 2, b 3, c 4, d 3, der Keil.
Schwächer ist die Stellung.
König: c 1.
Bauern: a 1, b 1, d 1, e 1, b 2, c 2, d 2, c 3.

Es ist einerlei, ob die Basis das Ende des Brettes ist, oder eine der Mitte nähere Felderreihe.

3) Die Quadratschildburg, z. B.
König: a 1.
Bauern: a 2, a 3, b 1, b 2, b 3, c 1, c 2, c 3.

Die unvollkommenste Schildburg, da man alle Bauern zu ihr notwendig braucht, und weil der König in ihr unbeweglich verbleiben muß. Ausgebildeter wird sie aber vortrefflich.

4) Zum Angriffe dient mehr noch der eigentliche Keil, der
a) spitze: König: d 1.
Bauern: b 1, c 2, d 3, e 2, a 1, b 2, c 3, d 6;
b) stumpfe: König: c 2.
Bauern: c 1, b 2, d 2, b 3, d 3, a 4, c 4, e 4.

Bei dem letzteren verteilen sich die Läufer, auch Springer zwischen den Bauern.

Es ist der Keil diejenige Stellungsart der Schildburg, die am mannigfachsten sich verändern läßt. Sie ist fast immerdar anwendbar. Einen Keil ohne den König in der Mitte aus der Masse der Bauern zu bilden, ist deshalb nicht rätlich, weil dieser alsdann bloß stehen würde, und weil kein Stein, außer der besser verwendbaren Dame, die Mitte so gut ausfüllt, wie dieser.

VI.

Einen ebenfalls praktischen Gebrauch der Bauern macht derjenige, dem der Anzug zugefallen ist, wenn er sie auf die äußerste Linie so ordnet, daß sie jedes Feld der feindlichen äußersten Linie bestreichen; denn es wird sich wohl häufig treffen, daß der Gegner wertvolle Steine auf diese gesetzt hat, die dann natürlich verloren gehen. So in folgender Stellung, wo Weiß den Anzug hat, und es ihm also freisteht, einen Springer oder Turm zu nehmen.

Schwarz: König d 8; Dame f 6; Türme f 7, f 7.
Läufer b 7, c 6; Springer e 5, g 5.
Bauern b 6, c 7, c 8, d 6, d 7, e 7, e 8, h 6.

Weiß: König f 1; Dame c 1; Türme c 2, c 3.
Läufer b 3, e 2; Springer f 3, h 2.
Bauern a 4, b 4, e 4, f 4, g 4, — e 1, f 2, g 1.

Durch die zwischen den beiden Bauerpaaren entstehende Öffnung wirken die Offiziere. Die Springer des Weißen stehen zur Unterstützung der Bauern und des Königs verbunden.

Bei der Ausführung verlor Schwarz.

VII.

Die Verteidigung gegen den im vorigen Spiel auseinandergesetzten Angriff ist leicht zu finden. Zurückziehung von der äußersten Linie, wenigstens mit den Steinen und enge wechselseitige Verbindung unter ihnen ist notwendig.

Schwarz: König c 8; Dame e 8; Türme e 7, e 6.
Läufer b 8, c 7; Springer b 6, g 6.
Bauern b 7, c 6, d 7. — b 5, c 5, f 6, f 5, g 5.

Weiß: König b 1; Dame g 1; Türme e 1, e 2.
Läufer d 2, g 3; Springer d 3, f 2.
Bauern d 1, a 2, b 2, h 2, b 3, c 3, f 3, d 4.

Schwarz zieht an. Das Spiel wurde nicht ausgeführt. Die Stellung ist aber so ziemlich gleich. Zieht Schwarz c 5 — d 4 und nimmt, so läßt Weiß diesen Bauer und tauscht seine Steine.

Es lassen sich im verdeckten Schachspiele weniger feine und freie Pläne entwickeln; dazu waltet der Zufall zu viel. Seine Taktik ist eine von der des gewöhnlichen Schachs gänzlich verschiedene. Der Stoß der Masse entscheidet zumeist bald nach dem Beginne des Spiels, und der rasche Austausch giebt nicht Raum zu einer allseitigen Entwickelung der Kräfte. Gegen das Ende entstehen eine Menge schöner und seltsamer Bauernstellungen, wodurch die Kunst der Bauernführung sehr gebildet wird. — Es gewährt das verdeckte Schach oft eine angenehme Unterhaltung, indem man die Einwirkung des Zufalls auf das sonst von diesem unabhängige Spiel erkennt; dann auch, weil es die Leidenschaften weniger aufregt als das Schach, wo man sich immer sagen muß und zu sagen pflegt, daß man seinen Untergang selbst verschuldet hat.

f) Die Beschreibung des **Kriegsspiels** entlehnen wir dem Werke Hirsch Silberschmidts, welches unter dem Titel „Die neuentdeckten Schachspielgeheimnisse u. s. w." seit 1826 in Braunschweig bei Meyer in mehreren Auflagen erschienen ist.

Schon seit längerer Zeit bekannt, allein wenig verbreitet, ist dies dem Schach sehr ähnliche Kriegsspiel.

Bei näherer Betrachtung dieses Spieles mußten seine Kenner sehr bald auf einige Mängel stoßen, und, diesen abzuhelfen, ließen es sich die Sachkenner desselben angelegen sein, durch Hinzufügung zweier Hauptgarden, welche sie mit dem

Namen Krongarden bezeichneten, nebst mehreren Veränderungen im Spiele wesentliche Verbesserungen darin zu treffen.

Nach ihrer neuen Einrichtung besteht das Spiel aus 54 Figuren und wird auf einem Quadratbrett, das in 121 kleinere Quadrate eingeteilt ist, gespielt. Die Farbe der Felder wechselt so, daß die Eckfelder sämtlich schwarz sind.

Jeder der Spieler führt 27 Steine, als: 1 König; 2 Krongarden; 2 Garden; 2 Kürassiere; 2 weiße Husaren; 2 schwarze Husaren, 5 Kanonen und 11 Soldaten.

Obwohl beim Gange der Steine eine große Verschiedenheit herrscht, so beobachten sie doch das allgemeine Gesetz:

daß der zu ziehende Stein entweder sich nur auf ein leeres Feld stellen darf, oder auf demselben einen Stein des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle er alsdann einrückt, und daß er auf seinem Wege zu dem Feld, welches er einzunehmen gedenkt, keinen Stein finde.

Die Steine, welche Springerzüge thun dürfen, machen in obiger Regel eine Ausnahme.

Über den Gang der Steine insbesondere.

Der Gang des Königs und der Zweck des Spieles ist ganz dem des Schachspieles gleich; nämlich, den König so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spieles. Ebenso zieht und schlägt der König nur immer einen Schritt weit nach allen Richtungen. Steht er z. B. auf f 6, so beherrscht er die Felder f 5, g 5, g 6, g 7, f 7, e 7, e 6, e 5. Hier findet nie eine Ausnahme, wie im Schachspiele beim Rochieren statt, indem im Kriegsspiele das Rochieren wegfällt. Da auch hier der König nie geschlagen werden kann, so darf er auch nie im Schlag eines feindlichen Steines stehen bleiben, oder wohl gar sich unmittelbar dicht bei den feindlichen König stellen, vielmehr muß er wenigstens ein Feld von ihm entfernt bleiben.

Die Krongarden sind die mächtigsten Steine, weil sie nicht nur nach allen geraden Richtungen hinwirken, sondern auch noch die im Schachspiele bekannten Springerzüge thun dürfen. Ein solcher Stein würde also, stände er auf f 7, die Felder bis b 11, f 11 und k 11 hinauf; seitwärts bis nach a 7 und l 7 und die Felder bis nach a 2, l 2 und f 1 herunter beherrschen, außerdem die Felder d 8, e 9, g 9, h 8, h 6, g 5, e 5, d 6 als Springer.

Die Garden haben den Gang und die Funktionen der Damen im Schachspiel.

Die Kürassiere sind den Springern völlig gleich.

Die weißen Husaren haben den Gang der Läufer, außerdem beherrschen sie noch seitwärts, wie ein Turm, die Felder ihrer Farbe. Also von f 5 aus die Felder d 5 und b 5 links und h 5, k 5 rechts hin.

Die schwarzen Husaren unterscheiden sich von den weißen nur dadurch, daß sie stets auf den schwarzen Feldern und nur auf den schwarzen gehen, jene nur weiße betreten.

Die Kanonen haben den Gang und die Wirksamkeit von Türmen.

Die Soldaten gehen wie der König, doch nie rückwärts, schlagen aber in die Diagonale. Stände z. B. ein Soldat auf f 5, so darf er nur nach e 5, f 6, g 5 ziehen und nur nach e 6, g 6 schlagen. Rückt ein solcher Soldat in die oberste Reihe des Gegners ein, so wird er zu einem beliebigen Offizier; im Fall aber daß noch keine von diesen genommen sein sollte, zu einer dritten Krongarde.

Die Stellung der Steine.

Die Felderreihen des Brettes werden von der linken zur rechten mit a b c bis l, von der oberen zur unteren mit 11, 10, 9 bis 1 bezeichnet. Auf ihnen stehen die Figuren so:

	Weiß.	Schwarz.
König:	f 1.	f 11.
Krongarden:	e 1, g 1.	e 11, g 11.
Garden:	e 2, g 2.	e 10, g 10.
Kanonen:	a 1, l 1, f 2, a 2, l 2.	a 11, l 11, f 10, a 10, l 10.
Kürassiere:	d 2, h 2.	d 10, h 10.
Weiße Husaren:	c 2, i 2.	c 10, i 10.
Schwarze Husaren:	b 2, k 2.	b 10, k 10.
Soldaten:	Von a 3 bis l 3.	Von a 9 bis l 9.

In Beziehung auf die Natur dieses Spieles bemerkt man noch: daß, obwohl zwischen diesem und dem Schachspiel eine oberflächliche Ähnlichkeit stattfindet, die Spielart durchaus nicht verwechselt werden darf. Es findet wohl bei beiden der gemeinschaftliche Zweck statt, den König „matt" zu setzen, aber die Hilfssteine, um dieses zu bewerkstelligen, sind zu verschiedener Art, um hierbei die gleiche Methode anzuwenden.

Bei dem Schachspiele muß man große Aufopferungen, um den Angriff zu gewinnen, ebenso sehr scheuen, wie man im Kriegsspiele dahin sehen muß, der offensive Teil zu werden, sollte dies auch mit der größten Aufopferung geschehen müssen. Ferner hüte man sich, den König in einer Ecke festzustellen, weil es hier gerade am schwersten hält, den König gegen einen kraftvollen Angriff, von Hauptoffizieren unterstützt, zu verteidigen. Unter Hauptoffizieren versteht man die Kron- und gewöhnlichen Garden, durch deren geschickten Gebrauch man sich am leichtesten Vorteile erringt. Was zu diesem Spiele wohl noch zu bemerken nötig wäre, findet man in den Anmerkungen der beigefügten Spiele.

Abkürzungen.

K König.
Kg Krongarden.
G Garden.
Cr Kürassier.
SH Schwarzer Husar.
WH Weißer Husar.
Kn Kanone.
† Schach.
†† Matt.

Erstes Spiel.

		Weiß		Schwarz
1		c 3 — c 4		c 9 — c 8
2		i 3 — f 4		i 9 — i 8
3		f 3 — f 4		f 9 — f 8
4	Cr	f 3 — d 2		d 9 — d 8
5	SH	b 2 — f 6		h 9 — h 8
6		d 3 — d 4	WH	c 10 — f 7
7	WH	c 2 — f 5	Cr	d 10 — e 8
8	SH	f 6 — g 5	Cr	e 8 — g 7
9	WH	f 5 — g 4	Kg	g 11 — k 11
10		k 3 — k 4		h 8 — h 7
11	Cr	h 2 — k 3	Cr	g 7 — e 6
12	SH	g 5 — h 6		a 9 — a 8
13	Cr	h 3 — g 5	Cr	e 6 — d 4
14		e 3 — d 4	HH	f 7 — c 4
15		b 3 — c 4	WH	f 10 — c 4
16	G	e 2 — c 4	Kg	k 11 — c 4 †
17	WH	g 4 — e 2	Kg	c 4 — d 4
18	G	g 2 — f 3	G	g 10 — e 8
19	Kn	a 1 — d 1	Kg	d 4 — f 5
20	SH	h 5 — i 7	Kg	e 11 — a 7
21	Kn	f 2 — g 2	G	e 8 — e 3
22	Kn	g 2 — f 2	Kn	a 11 — d 11
23		h 3 — h 4	Kg	f 5 — g 6

24	SH	i 7 — l 5	SH	k 10 — c 3
25	Kg	e 1 — g 2		d 8 — e 8
26	Kn	a 2 — a 1	SH	b 6 — f 6
27		a 1 — b 1	Kn	a 10 — d 10
28	WH	i 2 — g 4	Kn	d 10 — d 1
29	Kn	b 1 — d 1	Kn	d 11 — d 1†
30	WH	e 2 — d 1	G	e 3 — e 1†
31	Kg	g 2 — e 1	SH	c 3 — e 1†
32	K	f 1 — e 1	Kg	a 7 — a 5†
33	K	e 1 — f 1	Kg	a 5 — b 5†
34	K	f 1 — g 2	Kg	f 11 — g 11
35		h 4 — h 5		f 7 — e 7†
36	SH	l 5 — k 6	SH	h 7 — h 6†
37	Cr	g 5 — i 6	Kg	g 6 — k 2
38	Kn	l 2 — k 2	Kg	e 7 — k 2
39	Cr	k 3 — h 2	Kg	k 2 — i 3††

3. W. Dies sind die besten Anfangszüge, um den Offizieren Spielraum zu verschaffen.

5. W. Damit, ziehe ich hernach d 3 — d 4, dieser Offizier nicht eingesperrt bleibt.

6. S. Um Offizier ins Spiel zu bringen.

8. W. Um keinen Tausch zu veranlassen.

12. S. Oder auch e 6 — d 2. Siehe die 1. Veränderung.

16. S. Freilich habe ich die Garde teuer erkaufen müssen, doch wegen des dadurch bewirkten Angriffes und wegen der Menge der gewonnenen Soldaten kann ich es wagen, das Spiel so anzugreifen.

18. W. Um nicht durch Kg d 4 — e 3 matt gesetzt zu werden.

22. W. Denn ich durfte seine Garde nicht nehmen.

33. S. Um meine Krongarde aus dem Schlage des SH 15, zöge mein Gegner etwa seinen Cr g 5 weg, zu bringen.

39. W. Ich konnte durch einen anderen Zug dies Spiel wohl noch etwas verlängern, allein den völligen Verlust desselben nicht hindern.

1. Veränderung.

	Weiß		Schwarz	
12	. . . .		Cr	e 6 — d 4
13		e 3 — d 4	WH	f 7 — c 4
14		b 3 — c 4	WH	i 10 — c 4
15	G	e 2 — c 4	Kg	k 11 — c 4
16	Kn	a 2 — c 2	Cr	h 10 — g 8
17	SH	k 6 — i 5	G	f 10 — b 5
18	Kg	e 1 — d 1	Kg	d 11 — a 7
19	Cr	f 3 — e 1	Kg	c 4 — d 4
20	G	g 2 — f 3	Kg	d 4 — a 1
21	Kg	d 1 — a 1	SH	k 10 — a 1
22	Cr	k 3 — h 4	SH	h 1 — e 1†
23	K	f 1 — e 1	G	b 5 — b 1†
24	K	e 1 — d 2	Kg	a 7 — d 4†
25	G	f 3 — d 3	Kg	d 4 — d 3††

13. S. Zöge er aber f3 — d4, so siehe 2. Veränderung.
19. W. Des folgenden Zuges wegen.
20. W. Um das Feld e3 noch einmal zu decken.
22. W. That ich auch einen anderen Zug, so konnte das Matt wohl verzögert, aber nicht gehindert werden.

2. Veränderung.

		Weiß		Schwarz
13	Cr	f 3 — d 4	SH	k 10 — d 4
14		e 3 — d 4	WH	f 7 — c 4
15		b 3 — c 4	WH	f 7 — c 4
16	G	e 2 — c 4	Kg	k 11 — c 4†
17	WH	l 4 — e 2	Kg	c 4 — d 4
18	G	g 2 — f 3		e 9 — d 9
19	Kn	f 2 — g 2	Kg	d 4 — f 5
20	SH	h 6 — i 5	G	e 10 — e 3
21	Kn	g 2 — f 2	G	e 3 — f 4
22		g 3 — f 4	Kg	f 5 — e 3
23	G	f 3 — e 3	Kg	e 11 — e 3††

22. W. Nahm ich auch nicht, so mußte ich dennoch, vermöge seiner Übermacht, das Spiel verlieren.

Zweites Spiel.

		Weiß		Schwarz
1		c 3 — c 4		c 9 — c 8
2		f 3 — f 4		i 9 — i 8
3	Cr	h 2 — g 4		f 9 — f 8
4	Cr	b 2 — f 6	SH	b 10 — f 6
5	Cr	g 4 — f 6		d 9 — d 8
6	SH	k 2 — g 5	WH	c 10 — f 7
7		d 3 — d 4	Cr	d 10 — e 8
8	Cr	d 6 — g 4	SH	k 10 — g 7
9		h 3 — h 4		h 9 — h 8
10	Cr	g 4 — h 6	WH	f 7 — h 9
11	Cr	h 6 — f 5	Cr	h 10 — h 9
12	Cr	f 5 — g 7		h 8 — h 7
13	WH	c 2 — f 5	Kg	g 11 — k 11
14	Kg	g 1 — k 1	Cr	e 8 — d 6
15	WH	f 5 — g 4	Cr	f 9 — h 8
16		c 4 — c 5	Cr	d 6 — b 7
17	WH	g 4 — c 8		b 9 — c 8
18	WH	i 2 — c 8		e 9 — d 8
19	WH	c 8 — b 7		d 8 — c 8
20	WH	b 7 — a 6		a 9 — b 9
21	WH	a 6 — b 5		f 8 — e 8
22		a 3 — a 4	WH	h 9 — b 3
23	Cr	d 2 — b 3	WH	i 10 — b 3
24		d 4 — c 4	WH	b 3 — a 2
25	G	e 2 — a 2		g 7 — f 7

	Weiß		Schwarz	
26	Kg	k 1 — i 3	G	g 10 — h 9
27		c 4 — d 4	Kn	f 10 — f 8
28	WH	b 5 — c 4	Kn	l 10 — f 10
29		h 4 — h 5	K	f 11 — g 10
30	G	a 2 — b 3	Kn	a 11 — b 11
31	Kg	l 3 — l 5		l 9 — l 8
32		l 3 — l 4		l 8 — k 8
33	Kg	l 5 — k 6		k 9 — l 9
34		l 4 — k 4	Cr	h 8 — i 10
35	WH	c 4 — d 3	Kg	k 11 — f 11
36	G	b 3 — c 2		f 7 — g 7
37	WH	d 3 — i 8	Kn	f 8 — g 8
38	G	c 2 — i 8	Kn	f 10 — f 8
39	G	i 8 — h 9 †	K	g 10 — h 9
40		i 4 — i 5	K	h 9 — h 10
41	Kg	e 1 — d 3	Kg	f 11 — h 9
42	G	g 2 — l 6	Kg	h 9 — i 9
43	G	l 6 — l 8	G	e 10 — f 9
44	Kg	d 3 — k 9 †	Kg	i 9 — k 9
45	G	l 8 — k 9	Kn	f 8 — f 3
46	Kg	k 6 — i 8	K	h 20 — g 11
47	Kg	k 8 — h 9 ††		

4. S. Um keinen Zug zu verlieren.
16. S. Oder Cr d 6 — e 8. Siehe 1. Veränderung.
24. W. Seine weißen Husaren aufzuräumen.
40. S. Seinem Schachgebote G g 2 — 12 auszuweichen.
45. S. Oder Kn f 8 — h 8. Siehe 2. Veränderung.

1. Veränderung.

	Weiß		Schwarz	
16	. . . .		Cr	d 6 — c 8*
17	SH	g 5 — d 8		e 9 — d 8
18	WH	g 4 — c 8		b 9 — c 8
19	WH	i 2 — c 8	G	e 10 — c 8
20	Kg	k 1 — c 8 †	Kg	e 11 — e 10
21	Kg	e 8 — e 10	Kn	a 10 — e 10
22		d 4 — c 4	Kn	a 11 — e 11
23		c 5 — d 5		

Ich gewinne unfehlbar das Spiel.

2. Veränderung.

	Weiß		Schwarz	
45		. . . . . .	Kn	f 8 — h 8
46	Kn	l 2 — l 9	Kn	l 11 — l 9
47	Kn	l 1 — l 9	Cr	f 10 — l 9
48	WH	g 5 — k 8 †	K	h 8 — k 8
49	Kg	h 5 — k 8	K	h 10 — i 10
50	Kg	k 8 — h 9 ††		

49. S. Zog ich meinen König nach g 10, so würde ich ebenfalls durch die Kg matt gesetzt.

Drittes Spiel.

		Weiß		Schwarz
1		f 9 — f 8		f 3 — f 4
2		d 9 — d 8		h 3 — h 4
3		h 9 — h 8		d 3 — d 4
4	WH	c 10 — f 7	Kn	f 2 — f 3
5		f 8 — e 8	Kg	e 1 — d 3
6	Cr	h 10 — i 8	Kg	g 2 — f 2
7	WH	i 10 — g 8	K	f 1 — g 2
8	G	g 10 — h 9		c 3 — c 4
9	Kn	f 10 — f 8		a 3 — a 4
10		l 10 — l 9	SH	b 2 — a 3
11		e 8 — e 7	Kn	a 1 — f 1
12	SH	k 10 — l 9		l 3 — l 4
13		h 8 — h 7	SH	k 2 — l 3
14		h 7 — g 7	Kn	l 1 — h 1
15	Kn	l 10 — f 10	Cr	h 2 — g 4
16		a 9 — a 8		k 3 — k 4
17	SH	b 10 — a 9	Cr	g 4 — i 5
18	Kn	f 10 — f 9		k 4 — k 5
19	G	e 10 — f 10	Kn	a 2 — a 1
20	K	f 11 — g 10		d 4 — d 5
21	Kg	g 11 — f 11	Cr	d 2 — e 4
22	Kg	e 11 — c 10	Kn	l 2 — l 1
23		c 9 — c 8	SH	l 3 — k 4
24		d 8 — d 7	Cr	e 4 — c 5
25	WH	g 8 — h 7	Kg	d 3 — d 2
26	WH	h 7 — e 2	Kg	d 2 — c 3
27	SH	f 9 — f 4		c 3 — f 4
28	WH	f 7 — d 5		c 4 — d 5
29	SH	l 9 — f 4		c 3 — f 4
30	Kn	f 8 — l 4	G	f 2 — f 4
31	Kn	f 9 — f 4	G	e 2 — f 4
32	G	f 10 — f 4	Kg	c 2 — d 3
33	G	c 10 — i 4 †	Kn	h 1 — h 3
34	G	h 9 — d 4 †	Kg	d 3 — d 5
35	G	f 4 — g 3 †	K	g 2 — h 1
36	Kg	i 4 — k 2 † †		

8. S. Um den Soldaten b 3 noch einmal anzugreifen.
8. W. Die beste Deckung.
13. S. Damit, greift er meine Kanone an, sich diese decken kann.
22. W. Damit er nicht geschlagen wird.
23. S. Jetzt schon anzugreifen, wäre noch zu früh.
23. W. Seinen Angriff zu erwarten.
32. W. Ich durfte seine Garde nicht schlagen. Ich stelle meine Krongarde hierher, um den Soldaten d 5 zu schützen.
33. W. Dies ist besser, als meinen weißen Husaren vorzusetzen.
34. S. Nur ein kräftig durchgeführter Angriff kann mir das Spiel noch gewinnen.

Es ist dieses Kriegsspiel aus dem Kurierspiele der Bauern im Dorfe Ströbeck bei Halberstadt (Regierungsbezirk Magdeburg) abgeleitet, welche durch ihr Schachspiel berühmt geworden sind. Ein Bauernvölkchen — berühmte Schachspieler! Fürwahr, das ist eine auffällige Erscheinung, die volle Aufmerksamkeit verdient! Das Ströbecker Schachspiel reicht bis ins 12. Jahrhundert zurück. Ein Gefangener, Namens Meyer, aus uraltem Geschlecht, soll damals im sog. Pfannenturme zu Ströbeck seine Wärter im Schachspiel unterrichtet haben. Im Laufe der Jahre wurde er deshalb unter dem Namen „Schachmeyer" geadelt. Nachkommen deren von Schachmeyer leben jetzt noch in Posen; leidenschaftliche Schachspieler werden ebenfalls jetzt noch „Schachmeyer" genannt. Die Ströbecker lernten mit Lust und Eifer, hielten das empfangene Spiel als teueres Vermächtnis hoch; vom Vater überkam es der Sohn, und selbst Frauen und Mädchen mochten nicht zurückbleiben in der Kenntnis des schönen Spieles. Kein Wunder, daß der Ruhm der Ströbecker Bauern weit in die Welt hinausdrang. Der Bauer von heute ist für solche Dinge zu praktisch und nüchtern; der Ströbecker aber hält an seinem Erbe fest! Mußte doch jede junge Frau, die sich dahin verheiratete, nach dem Einzug eine Partie Schach mitspielen; ein Gebrauch, der sich zwar verloren, dafür aber einem anderen Platz gemacht hat, der den Ruhm der Ströbecker zu erhalten vermag. Es wird nämlich das Schachspiel auch von den Schülern und Schülerinnen der obersten Schulklasse ausgeübt, und alljährlich zu Ostern auch ein besonderes Schachexamen veranstaltet. Dabei werden 6 Schachbretter als Prämien ausgespielt, so daß jährlich 3 Knaben und 3 Mädchen je ein solches Brett gewinnen, das dann als Familienheiligtum wohl aufbewahrt wird, während der Sieg an sich eine Ehrensache ist für jung und alt. Lehren doch eben die Eltern ihre Kinder im Spiel, damit sie den Sieg davontragen.

„Die Alten zeigen, wie sie's gemacht;
die Jungen folgen und geben acht
und machen es dann selber."

Eigentümlich ist dem Ströbecker Schachspiel, daß beim Anfange die Bauern an den beiden Leisten und der Bauer vor der Königin 2 Felder vorrücken, während die Königin diesem sofort nacheilt, man also sogleich mitten im Spiel ist. Gesprochen wird bei dem Spiele nicht; nur wenn einer einen falschen Zug zu thun sich anschickt, dann ist die Bemerkung: „Vadder mit Rat" d. i. mit Bedacht, gestattet. — Als im Jahre 1651 der Große Kurfürst von Brandenburg die berühmten Ströbecker einmal besuchte, imponierten sie ihm durch ihr Spiel so gewaltig, daß er ihnen als Andenken ein wertvolles Schachbrett mit silbernen Figuren verehrte. Die Figuren sind leider auf rätselhafte Weise verschwunden; selbst das Forschen des Professors Maßmann nach ihnen war vergeblich. Das derbe Brett aus Eiche mit Widmung zeigt auf der einen Seite die Felder für das Schach und auf der anderen die für das Kurierspiel, wovon auch noch die alten interessanten Holzfiguren da sind, 64 Stück, selbst der Elefant fehlt nicht. Für dieses Spiel sind von rechts nach links 12, von oben nach unten 8 Felder. Die Widmung in Gold lautet:

„Daß Serenissimus Churfürstl. Durchlaucht
zu Brandenburg und Fürst zu Halberstadt
Herr Friedrich Wilhelm ꝛc. dieses Schach
und Curier Spell am 13. May Ao 1651
dem Flecken Ströpeck aus sondern Gnaden

verehrt und bei ihrer alten Gerechtsamen
zu schützen gnädigst zugesaget, solches ist zum
ewigen Gedächtniß hieraus verzeichnet."

In der Mitte dieser Widmung ist das kurfürstl. Wappen. Zu beiden Seiten sind Arabesken, in der rechten und linken Ecke 2 nackte Männer mit Schalmeien. Mit dieser Schenkung mag wohl als Gerechtsame Steuerbefreiung der Gemeinde verbunden gewesen sei. — Gönnen wir den wackeren Ströbeckern ihren Ruhm!

VII. Das taktische Kriegsspiel.

GutsMuths erwähnt (S. 485 der 1. Auflage seiner „Spiele") eines taktischen Spieles, welches er für die berühmteste und schönste Verwandlung des Schachspieles erklärt. Es ist in J. C. L. Helwig, „Versuch eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spieles (2 Tle. Leipzig, 1780 und 1782)" beschrieben. Es ist dieses Hellwigsche Spiel mit dem seit etwas über 100 Jahr in militärischen Kreisen, namentlich im Preußischen geübten „Kriegsspiel" (ital. monovra sulla carta) nicht dasselbe. Letzteres kann man nicht wohl eine Umwandlung des Schachspiels nennen, sondern mit größerem Recht eine Veredlung des Knabenspiels mit Blei- oder Pappsoldaten.

In der That stellt der Knabe mit diesen Marsch- und Gefechtsbilder dar, wie er sie sich einzubilden vermag; je nach den Eingebungen seiner Laune siegt bald das blaue, bald das rote Heer, er gebietet, und eines zieht sich zurück, das andere rückt vor, er läßt Gefangene einkerkern, Kastelle und Städte zerstören und wieder aufbauen, Helden sterben und zu neuem Leben erwachen. Sein Spiel mit den Schachtelsoldaten ist ein reines Phantasiespiel, bei welchem die Bewegung seiner Vorstellungen durch das Spielmaterial nur offenbart und mehr oder weniger erleichtert wird. Nicht anders bei dem Kriegsspiele der Erwachsenen, in welchem kriegskundige Offiziere kriegerische Vorkommnisse jeder Art eben auch nur nach dem Maß ihres Wissens mit ähnlichen Hilfsmitteln, wie der Knabe, zu einer bildlichen Erscheinung bringen. Der Unterschied besteht hauptsächlich darin, daß der Knabe sich die Regeln seines Spieles ganz nach Belieben schafft, der Mann aber sie streng der Wirklichkeit entnimmt und keinen Augenblick vergißt, daß er gegebene Verhältnisse nicht beherrschen, sondern nur ausnutzen kann. Sein Spielbrett ist ein in großem Maßstab (jetzt meist 1:8000) gezeichneter Plan, welcher eine eingebildete Gegend vorstellen kann, in der Regel aber eine vorhandene, ein

berühmtes Schlachtfeld der Vergangenheit oder auch der Zukunft wiedergiebt. Bemalte Bleistückchen, welche der besseren Handhabung wegen in einem etwas größeren Maßstab als die Pläne angefertigt sind, vertreten die Truppen.

Nach den Regeln der Strategik und Taktik werden sie auf dem Plane verteilt, zur Lösung einer bestimmten Aufgabe mit Rücksicht auf die Bewegungsfähigkeit, welche den vertretenen Truppen je nach der Gestaltung des Geländes, nach ihrer angenommenen Kraft und Frische in Wirklichkeit zustände, verschoben, zum entscheidenden Kampf aneinandergebracht, und dieser gemäß der aus der wirklichen Kriegserfahrung und Kriegsgeschichte ermittelten Wahrscheinlichkeit der beiderseitigen Erfolge ausgemacht. Anleitungen zum Kriegsspiel enthalten eine Sammlung solcher Erfahrungen und müssen deshalb nach jedem großen Krieg, nach jeder erheblichen Veränderung in der Zusammensetzung und Bewaffnung der Armeen einer Umarbeitung unterzogen werden.

Zur regelstrengen Durchführung eines Kriegsspieles gehören wenigstens drei Personen, zwei Truppenführer, welche gegeneinander operieren, und ein Unparteiischer oder Vertrauter, welcher die Vermittelung zwischen beiden herstellt, dafür sorgt, daß jeder der Führer Zeit und Stunde einhält, seinen Truppen nichts Unmögliches zumutet und überhaupt nichts unternimmt, was er unter den angenommenen Umständen nicht auf dem wirklichen Kriegsfeld auch wirklich würde unternehmen können, endlich auch in Zweifels- und Streitfällen als Schiedsrichter unwiderrufliche Urteile abgiebt. Gewöhnlich ist der Vertraute ein höherer Offizier, der sich die Aufgabe stellt, die Lehren der Kriegskunst an praktischen Beispielen zu erläutern.

Er stellt sich so, daß er das Thun der beiden Führer überschauen und mit jedem sprechen kann, während diese voneinander in der Regel gar nichts sehen und vor dem Schlusse des Spieles nicht unmittelbar miteinander verkehren können. Dies wird am sichersten erreicht, wenn der Plan, auf welchem gespielt wird, in einem Zimmer für sich liegt, jeder der beiden Führer aber, in einem Nebenzimmer vor einem gleichen Plan oder wenigstens einer entsprechenden Übersichtskarte sitzend, nur die Mitteilungen des Vertrauten über den Stand des Spieles empfängt und ihm eröffnet, welche Bewegung er mit seinen Truppen vornehmen will, während die Ausführung dieser Bewegungen auf dem Spielplane von dem Vertrauten oder einem

Gehilfen vorgenommen wird. Fast unerläßlich wird diese räumliche Absonderung der Führer, wenn diese selbst — bei größeren Spielen — noch mit Unteranführern arbeiten; bei kleineren Spielen genügt oft ein Vorhang, wie bei dem oben beschriebenen „verdeckten Schach“, welcher die beiden Seiten des Planes so lange scheidet, bis der Aufmarsch der beiden zum Kampf eilenden Truppenmassen dahinter vollendet ist, und die Würfel des Kampfes geworfen werden können, oder, dafern nicht durch den heimlichen Aufmarsch selbst der eine Teil in offenbaren Vorteil, der andere in unleugbaren Nachteil versetzt sein sollte, geworfen werden müssen.

Ich sage: Würfel des Kampfes. Dies ist nicht bildlich gemeint, sondern der Verlauf des Spieles in allen seinen einzelnen entscheidenden Momenten und insbesondere der Ausgang (der Sieg) wird durch den Wurf mit bestimmten Würfeln ausgemacht. Das Sinnvolle ihrer Verwendung besteht aber darin, daß der Vertraute oder Leitende für jeden vorliegenden Fall einen Würfel wählt, welcher demjenigen Führer, der mit mehreren, besseren Truppen in besserer Stellung am Platze des Zusammentreffens ist, eine entsprechend größere Zahl günstiger Flächen trägt. Gesetzt, es ständen sich bei Entfernung des trennenden Vorhangs auf ebenem offenem Felde zwei gleich tüchtige, gleichbewaffnete Scharen gegenüber, deren eine, die rote, doppelt so stark als die andere, die blaue, wäre, und gleichwohl wollte diese dem Gefechte nicht ausweichen, so müßte, um dessen Ausgang zu bestimmen, ein Würfel geworfen werden mit vier roten und zwei blauen Feldern. Die Wahrscheinlichkeit, daß beim Wurf ein rotes Feld obenauf kommen wird, ist doppelt so groß, als die, daß ein blaues obenauf fällt. Fällt gleichwohl ein blaues obenauf, so hat das Glück für die blaue Macht entschieden, die rote muß beim nächsten Spielzuge weichen.

In ähnlicher Weise wird durch passende Würfelwahl ein Urteilsspruch über die anzunehmende Wirkung der Waffen, mit welchen gefochten ist, getroffen. Es werden aber im allgemeinen die Würfel um so weniger gebraucht werden, je besser einem der Aufmarsch gelungen ist. In der kameradschaftlichen Besprechung, welche sich an das aufgedeckte Spiel knüpft, gesteht der schlechter Gestellte seine Fehler oder seine Irrtümer ein und bekennt sich freiwillig als besiegt, so daß die Frage ans Glück mehr nur im Scherze noch gestellt wird, um äußerlich das Ende des lehrsamen Teils der Unterhaltung zu bezeichnen.

Es ist wohl kaum anzunehmen, daß ein Spiel wie dieses, welches man wie kein anderes als ein gelehrtes Berufs- oder Standesspiel bezeichnen darf, in weiteren als militärischen Fachkreisen viel Anklang finden wird. In diese gehört es als „eine fortwährende Terrainstudie, eine Reihenfolge von taktischen Entschlüssen und Berechnungen, ein Mittel theoretischer Belehrung und eine Anregung zu kriegswissenschaftlichen Zwecken"; es wäre zwar nicht schwer, es für Knaben zu vereinfachen, aber auch nicht nötig. Mögen diese damit immerhin warten, bis sie im Dienste des vaterländischen Heeres einmal Anregung und — Zeit dazu erhalten; bis dahin aber, wenn sie heranreifend ihre bleiernen Spielsoldaten auf ihre jüngeren Geschwister vererben, auf dem freien Wiesenplane lieber selber sich tummeln und eigene Kriegsrüstigkeit zu erwerben trachten, lieber Turnfahrten und Reisemärsche als vor dem Kartenblatte — Feldzüge planen.

Die technische Litteratur über das Kriegsspiel ist nicht unbedeutend. Für unsere Zwecke genügt indes auf alle Fälle:

W. v. Tschischwitz, „Anleitung zum Kriegsspiel". 4. Aufl. 1874. Neisse, Joseph Graveur's Verlag. (Mk. 2). Ebenda sind auch Pläne, z. B. der Gefechtsfelder von Gr.-Görschen (15 Blatt), Dennewitz (20 Blatt), Königgrätz (24 Blatt), Metz (105 Blatt) und Kriegsspiele zu beziehen.

Andere „Kriegsspiel-Apparate, gleichmäßig verwendbar zu großen Schlachten, wie zu den kleinsten Gefechten, in vermehrter und verbesserter Zusammensetzung in eleganten Kästen mit Anleitung" liefert die Schropp'sche Hof-Landkartenhandlung zu Berlin für Mk. 60 u. s. w.

Anhang I.

Vom Losen und Wählen.

(„Kabeln.“)

1) Um zwei Parteien zu bilden, die an Spielfertigkeit gleich sind, stellt man 2 und 2 gleiche Personen zusammen. So entstehen Paare. Darauf nimmt jede Person den Namen eines Tieres an; damit kommen sie paarweise zu den beiden Personen, welche das Losen veranstalten, und nennen ihnen ihre angenommenen Namen, z. B.: „Hier kommt ein Adler und ein Falke, welchen wollt ihr?“ Da die Losenden nicht wissen, wer Adler oder Falke ist, so findet keine Bevorzugung statt; wer den Falken nimmt, erhält zu seiner Partei die Person, die sich hinter diesem Namen versteckt hatte.

2) Zu demselben Zwecke werden vom Spielleiter 2 Spieler ernannt oder von den Gespielen gewählt. Der eine ruft denjenigen aus der Gespielschaft zu sich, den er für den geschicktesten hält; dasselbe thut danach der andere, und so im Wechsel fort, bis alle verteilt sind. — Oder das wechselweise Wählen geschieht so, daß jeder der beiden Erwählten einen zweiten, der zweite einen dritten, der dritte einen vierten u. s. f. heranzieht.

3) Kommt es darauf an, welche von zwei Parteien den Vorzug haben soll, so wählt jeder ihrer beiden Anführer die Seite einer Geldmünze, also „Wappen oder Schrift“; man wirft sie in die Luft, und der, dessen gewählte Seite bei dem Niederfallen oben liegen bleibt, hat mit seiner Partei den Vorzug. Die Münze ersetzt den Würfel.

4) Auch wird z. B. je der zehnte so lange ausgestoßen, bis der von den zuletzt ausgezählten zweien schließlich Übrigbleibende der König (Engel ꝛc.) wird.

5) Dasselbe thut man auch auf folgende Art durch Abzählen. Wenn z. B. A und B losen wollen, so machen sie erst aus, ob bei A oder bei B das Zählen angehen soll. Dann schlägt jeder mit seinen Händen an seine Schenkel und streckt eine beliebige Anzahl von Fingern aus. Die ausgestreckten Finger werden zusammengezählt und ihre Zahl zum Abzählen der Personen gebraucht. Ist's z. B. die Zahl 7, und man fängt an 1 auf A, 2 auf B u. s. w. zu zählen, so fällt 7 auf A, und dieser erhält mit seiner Partei den Vorzug.

6) Um eine einzige Person aus der Menge herauszulesen, was bei Spielen oft der Fall ist, stellt sich die Gesellschaft in eine Reihe auf. Der erste des rechten Flügels läßt sich vom zweiten im stillen eine Zahl sagen (höchstens so groß, als die Personenzahl der Gesellschaft), dann geht er zur ersten Person des linken Flügels, diese reicht ihm eine Hand; ist es die linke, und erhielt er vorhin die Zahl 7, so ist der siebente Mann vom linken Flügel der Gewählte, und so umgekehrt der siebente vom rechten, wenn er die rechte Hand erhielt.

7) Ferner geschieht das Bestimmen einer Person nach Abzählreimen, z. B.

a) Ein Bauer ließ ein Rad beschlagen.
Wieviel Nägel braucht er dazu?
Rate, rate du!

Auf jedes Kind kommt eine Silbe; dasjenige, das vom Abzähler mit der letzten Silbe, also mit dem „du“ bezeichnet wird, nennt z. B. die Neun (also 9 Nägel braucht er dazu); vom nächsten ab wird gezählt, und wen die Zahl 9 trifft, der ist es.

b) Von A muß ich zum B,
durch das ganze ABC,
und vom X muß ich zum Z.
Heute komm' ich viel zu spät.

c) Eins, zwei, drei, die anderen sind vorbei;
rips' raps, raus, du bist drauß'.

d) Wenn die Kinder Spiele treiben,
wollen sie beim Rechte bleiben,
und sie zählen ehrlich ein,
wer da wird der Letzte sein.

e) Eins, zwei, drei, wir alle sind dabei,
vier, fünf, sechs, die Birn' ist ein Gewächs;
sieben, acht, neun, du mußt's sein.

f) A, B, C, Kopf in die Höh'! D, E, F, wart', ich treff'!
G, H, I, das macht Müh'! J, K, L, nicht so schnell;
M, N, O, lauf' nicht so! P, Q, R, das ist schwer!
S, T, U, hör' mir zu! V, W, X, mach' 'nen Knix!
Y, Z, — geh' zu Bett!

g) Die im Saal zum Spiel abzählen,
unter sich den Engel wählen:
„Engel, Bengel, laß mich leben,
ich will dir den Vogel geben."

Im Volksliede von der Gräfin Orlamünde („Wunderhorn" 2, 236).

h) Eins, zwei, drei,
in der Dechanei
steht ein Teller auf dem Tisch,
kommt die Katz' und frißt die Fisch';
kommt der Jäger mit der Gabel,
schlägt das Kätzchen auf den Schnabel.
schreit die Katz' miau, miau,
will's mein Lebtag nimmer tau!

i) Mehr des Scherzes wegen seien auch die drei Abzählräume genannt, die wir in unserer Jugendzeit am liebsten gebrauchten, und die überall verbreitet sind, nämlich:

Ich und du,
Müllers Kuh,
Bäckers Esel,
der bist du!

Auf dem Berge Sinai
wohnt der Schneider Kikriki.

Ich und du und noch a Bu
und der Vetter Seidel
hamm zerrissene Hosen an
und kein Geld im Beutel.

(Dungers „Kinderspiele aus dem Vogtland".)

8) Welche Partei, z. B. bei dem Ballspiel, die schlagende ist, mag auf folgende Weise durch das sog. Abholzen bestimmt werden: Der eine wirft dem anderen eine Ballpritsche zu; dieser fängt sie mit einer Hand auf und hält sie dort fest. Danach ergreift jener die Pritsche mit einer Hand unmittelbar über der Hand des anderen; dieser wieder über der Hand des ersten u. s. f. Wer zuletzt das oberste Stabende erhält, gehört zur Schlagpartei und darf zuerst einen Spielgenossen wählen, dann der andere einen u. s. f. Glaubt der eine, das Schlagholz schon am äußersten Ende gefaßt zu haben, so ist doch vielleicht hier noch ein wenig Platz für die Hand des anderen geblieben, welcher deshalb meint, auch noch einmal fassen zu

können. Er mag es versuchen; gelingt es ihm bei diesem kurzen Griff — nachgreifen darf er nicht —, den Stab dreimal um den Kopf zu schwingen, oder ihn 10 Schritt weit zu werfen, oder hält er, ohne den Stab fallen zu lassen, 3 Plumpsackschläge ab, die der erstere dem Stab abgiebt, so hat der Griff zu gelten.

9) Zarter (für Mädchen gut) ist das uralte Losen durch Hälmchenziehen. So erzählt Walther von der Vogelweide:

„Mich hat ein Halm gemachet frô:
Er gicht, ich sül Genade finden.
Ich maß dasselbe kleine Strô,
als ich hievor gesach von Kinden.“

Anhang II.

A. Über Pfänderspiele und Spielstrafen.

Es sind oben viele Spiele vorgekommen, bei denen Pfänder als Anreizungsmittel gebraucht werden. Jedermann weiß, was dies zu bedeuten hat. Es macht eine Person bei dem Spiel einen Fehler und ist gehalten, dafür irgend etwas dem Einsammler als Pfand zu geben. Am Ende des Spieles ist sie verbunden, diese oder jene Aufgabe aufzulösen, dies oder jenes zur Strafe zu thun, um ihre Pfänder dadurch wieder einzulösen.

Bei den gewöhnlichen Spielen zielen diese Sachen fast durchaus alle auf einen Punkt. Besteht die Gesellschaft aus Erwachsenen, so habe ich, wenn Sittsamkeit die gehörigen Schranken zieht, nichts dagegen einzuwenden. Im Kreise der Jugend ist es anders; sie soll weder die spanische Liebe vorstellen, noch hangen und verlangen, weder die Liebe mit Metern messen, noch stumm betteln; denn darin sind wir alle einverstanden, daß es nicht nötig sei, Gefühle, die bei dergleichen Aufgaben zum Grunde liegen, zu üben. Sie bedürfen keiner Übung.

Aber was soll die Jugend denn thun? Sie soll ihre körperlichen und geistigen Kräfte anstrengen, es sei auf welche Art es wolle, bald mehr, bald minder, im Ernst oder im Spaß. Der Mensch hat ungemein viel Kraft, folglich können allerlei kleine Aufgaben, die zu ihrer Übung abzwecken, nicht schwer fallen; wenigstens braucht man zu ihrer Erfindung den gesunden Menschenverstand weit weniger zu radebrechen, als bei denen von obigem Schlag, die für jeden nur etwas gebildeten Menschen schlechterdings unbegreiflich abgeschmackt und widerlich sind.

Man findet schon in Weißes „Kinderfreunde“, in Campes „Kinderbibliothek“ und in Schummels „Kinderspielen und Gesprächen“ bessere Beispiele von dergleichen Aufgaben; hier sind noch einige, die als Beispiele gelten können.

Denjenigen, die mit dem Pfänderwesen noch gar nicht bekannt sind, muß ich noch vorläufig andeuten, daß alle Pfänder, wenn es zum Auslösen derselben kommt, in ein Behältnis gethan und nach und nach von irgend einem der Gesellschaft herausgezogen werden. Dieser fragt zugleich: „Was soll der Eigentümer dieses Pfandes thun?“ Die Gesellschaft bestimmt dies, ehe noch das Pfand hervorgezogen wird.

— Vergleiche hierzu die Bemerkung auf Seite 391. — Dieses Verfahren entspringt, wie Rochholz bemerkt, aus derselben Anschauung, welche der deutschen Gerichtsverfassung zu Grunde liegt. Der Richter leitet und vollstreckt, der Urteiler findet die Entscheidung.

Der Gepfändete soll, um sein Pfand einzulösen:

Sagen, warum das Wasser bergab läuft? Oder:

Eine kleine Geschichte erzählen.

Aus drei gegebenen Wörtern eine Geschichte machen.

Ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.

(Man wird ihm aber hierzu nicht gerade eine Aufgabe stellen, die ein bestimmtes methodisches Verfahren erheischt. Die sogenannten arithmetischen Kunststücke finden hier eine gute Stätte.)

Eine Fabel erzählen.

Ein Urteil über einen gegebenen Gegenstand sagen.

Ein selbst gemachtes Silbenrätsel aufgeben.

Ein Rätsel aufgeben. — Ein Rätsel lösen, das ihm aufgegeben wird.

Ein Liedchen singen. — Ein Liedchen pfeifen, ohne zu lachen.

Eine Rohrpfeife oder Weidenpfeife anfertigen, wenn es die Jahreszeit erlaubt und er es versteht.

Ein Vogelpfeifchen blasen, wenn ein solches vorhanden ist.

Ein Tänzchen machen. — Einen Blumenstrauß winden oder einen Kranz winden.

Mit den Fingern, ohne sie ins Wasser zu tauchen, ein Stück Geld aus dem Wasser holen, womit ein Teller fast halb angefüllt ist.

Ein zugeworfenes Stückchen Brot oder Zucker, eine Kirsche mit dem Munde fangen.

Ein Kartenblatt aufheben, ohne die Finger zu gebrauchen. Dies geschieht durch Saugen.

Einen silbernen Löffel auf den Nasenrücken hängen. Dies ist leicht, wenn man in den reinen Suppenlöffel stark hineinhaucht und ihn langsam von unten auf den Nasenrücken schiebt.

Herumgehen und jedem etwas Fehlerhaftes im Anzuge zeigen.

Aus zwei gegebenen Wörtern einen Reim machen.

Die Ähnlichkeiten zwischen zwei ihm gegebenen Sachen anzeigen.
Pantomimisch anzeigen, was das nächste Pfand thun soll.
Seinem Nachbar spaßhaft aus der Hand wahrsagen.
Sehr ernsthaft aussehen und eine Minute lang keinen Laut von sich geben.
Er soll thun, als käme ein Fremder zur Thüre herein und soll ihm seine Achtung bezeigen.
Mit weißer Kreide „schwarz“ schreiben.
3 Fragen beantworten und zwar die erste mit „ja“, die zweite mit „nein“, die dritte mit „ich“.
Auf jede Frage, die der einzelne stellt, das Gegenteil antworten, aber nicht „ja“ und „nein“ dabei sagen.
Sich auf den Kopf stellen (d. i. auf einen Nagelkopf in der Diele).
Aus einer verschlossenen Flasche trinken, ohne sie zu öffnen; er trinkt aus der Höhlung im Boden (aus der Seele).
Kohlen fahren, d. i. die Stirn ein Stück an der Thüre herabgleiten lassen, so daß es „rumpelt“.
Eine Statue bilden. Jeder einzelne kommt herbei und hilft die Statue formen. Der eine hebt ihm das Bein, der andere den Arm, der dritte dreht ihm den Kopf 2c., bis die Statue fertig ist. — Vergl. S. 364.
Er soll die Hände (am Abend) zwischen die Lampe und die Mauer halten und so ineinander schlingen, daß an der Wand ein tierbildähnlicher Schatten erscheint.
Er soll als Fackelträger mit einem brennenden Lichte nach einem entfernten Male laufen, ohne daß das Licht verlischt.
Er soll einen Stab auf der Hand (dem Finger, der Stirn, der Nase 2c.) senkrecht in der Schwebe tragen.

Die gemeinste Spielstrafe ist der bekannte Plumpsack. Er kommt auch bei sehr vielen obigen Spielen vor und ist für Knaben ein Aufmunterungsmittel, das sie gewöhnlich anderen vorziehen. Es lassen sich nicht unwichtige pädagogische Gründe für ihn angeben. Ersetzen läßt er sich durch die Pauke, eine große Rolle von starkem Papier, wenn die Gesellschaft für jenen nicht gestimmt ist. — Der Plumpsack kommt auch zur Anwendung bei dem

* „Spießrutenlaufen“; „durch die Mütsche laufen“ in der Schweiz; „Schlappedelaufen“ in Meiers schwäbischen Kinderreimen. Die Mitspielenden bilden eine Gasse und sind mit Plumpsäcken bewaffnet. Der zu Bestrafende hat durch die

Gasse zu laufen, und jeder schlägt ihn dabei mit dem Plumpsack (nur nicht, wie es im Übermute gewöhnlich geschieht, über den Kopf hinein).

In einzelnen Landschaften verübt man eine Spielstrafe unter dem Namen „Salzhering". Der Büßer muß einen in die Erde gesteckten Pflock mit den Zähnen herausziehen. Wenn der Pflock nicht zu fest steckt und nicht unsauber ist, ist die Strafe auch harmlos.

* Eine andere Spielstrafe ist das „Huckeback" tragen; der Gestrafte ist Träger. Oder die „Motschekuh"; der Gestrafte wird getragen, so jedoch, daß der Träger ihn bei den Beinen erfaßt, und der Kopf des Getragenen unten hängt.

* Eine seltener angewendete und nur mit Vorsicht anzuwendende Strafe ist das Fuchsprellen („Schwimmenlassen" bei Jahn). Die Mitspielenden bilden ebenfalls eine Gasse; die sich Gegenüberstehenden fassen sich fest Hand in Hand. Der zu Bestrafende wird als „toter Fuchs" auf die Arme der ersten Paare gelegt, schließt die Beine, streckt den ganzen Körper und die Arme an diesem entlang, wird so gehoben und mit einem mäßigen Schwunge schrägaufwärts fortgeschnellt, so daß er auf die Arme der nächsten Gegnerpaare niederfällt u. s. f., bis er am anderen Ende der Gasse sich wieder aufstellen kann.

B. Spielscherze (Kraft- und Geschicklichkeitsproben) und Ringkämpfe.

Es sind diese kleinen Belustigungen und Kämpfe hier in einem besonderen Kapitel zusammengestellt worden, weil der Verf. der Meinung ist, daß sie einem Spielbuche nicht fehlen dürfen. Es versteht sich von selbst, daß man sie nicht unterschiedslos und taktlos anbringen und fordern darf, ohne auf die Zusammensetzung, das Alter u. s. w. der Spielgesellschaft Rücksicht zu nehmen. Die meisten sind nur für die Knaben geeignet; sie aber erproben auch ihre Kräfte wettweise am liebsten. Bemerkt sei noch, daß diese Kunststückchen sich ebenfalls zur Auslösung von Pfändern eignen, einzelne auch zu Spielstrafen.

a) Spielscherze einzelner.

* Man halte etwas auf bestimmte Zeit mit steifem Arm.
* Man küsse stehend seinen Fuß.
* Man setze sich ohne Gebrauch der Hände an den Boden oder lege sich auf den Boden und stehe wieder auf.
* Man lese auf einem Beine stehend ein paar Sätze aus einem Buch, das auf dem heraufgezogenen Knie liegt.

* Man halte mit der l. Hand das r. Ohr und mit der r. Hand den Absatz seines l. Stiefels und suche so einen Hut mit dem Munde vom Boden aufzuheben.
* Man beuge hinter dem Rücken die Hände bei fest aneinanderliegenden Handflächen und gestreckten Fingern auf- und abwärts, so daß die Finger das eine Mal nach oben, das andere Mal nach unten gerichtet sind.

Das Stäbchenschieben. Ein Ring wird an einer Schnur aufgehängt. Man stellt sich darnach so vor ihn hin, daß man nur seine schmale Seite vor sich hat, schließt ein Auge und sucht von der Seite her ein Stäbchen durch den Ring zu schieben, was nicht sobald gelingen wird.

* „Hasenlaufen", d. i. im Sitzen die Beine kreuzen, mit der r. Hand die große Zehe des l. Fußes, mit der l. Hand die große Zehe des r. Fußes erfassen und auf solche Weise fortgesetzt „Burzelbäume" („Hauburzi" in der Schweiz) schießen.
* Ein Rad Schlagen oder auf den Händen Gehen, einen Burzelbaum Schießen, auf dem Kopfe Stehen ꝛc.
* Beide Fußspitzen genau an einen geraden Kreidestrich am Boden oder an eine Dielenfuge Setzen, dann
  a) ohne Handgebrauch Niederknieen und sich ebenso wieder Aufrichten, ohne mit den Fußspitzen den Strich zu verlassen; oder
  b) sich auf die l. Hand Niederlassen, durch einen Kreidestrich mit der r. Hand die äußerste erreichbare Grenze bezeichnen und sich darnach wieder Aufrichten. Ein anderer sehe darnach zu, ob er dieselbe Grenze erreicht.

* Man stelle sich, Ferse an Ferse, so auf den Kreidestrich (die Dielenfuge) und zwinge die Fußspitzen soweit auswärts, daß die Füße gänzlich den Strich berühren; dann lange man mit der r. (l.) Hand unter dem l. (r.) Knie hinweg, beuge den Oberkörper vor und bezeichne nun mit Kreide hinter sich die äußerste erreichbare Grenze.

Man stelle sich in einiger Entfernung vor eine Mauer, die Füße fest geschlossen, den l. (r.) Arm auf dem Rücken, neige sich dann soweit vor, daß man mit der r. (l.) Hand oder nur mit ihrem Daumen an der Wand stützen und mit derselben

Hand, demselben Daumen wieder abstoßen kann, um in die frühere aufrechte Stellung zurückzugelangen. Bei dem nächsten Versuche trete man einen Schritt weiter zurück u. s. f.

* Der r. Daumen oder die Erde ist mit dem Munde zu berühren, während man gestreckt seitwärts auf der r. Hand und auf der Außenkante des r. Fußes ruht.

* Bei gebeugtem r. Bein und bei feststehenden Sohlen ist die Erde mit dem Ellenbogen neben der r. Ferse zu berühren.

* Auf glattem Fußboden sind die gegrätschten Beine wieder aneinander zu ziehen.

* Die l. Hand faßt das r. Ohr; der r. Arm ist bis über den Ellenbogen durchzustecken und wieder zurückzuziehen.

* „Bückkreiseln." Man beugt sich vor, faßt mit der l. Hand das r. Ohr, beschreibt mit der r. Hand 3—5 Kreise, indem man sich selbst dreht, richtet sich auf und geht gerade aus.

* Im Sitz auf der Erde ist ein zwischen den Beinen steckendes Messer mit dem Munde herauszuziehen.

* Ein Hut ist mit dem Munde von der Erde aufzunehmen, wenn man auf einem Beine steht.

Man fasse mit dem Daumen und dem Zeigefinger seine Nasenspitze und schiebe ein brennendes Licht von unten her zwischen den beiden Fingern hinauf.

Einer soll hinkend ein erloschenes Licht an einem brennenden anzünden, welches ein anderer hinkender ihm entgegen bringt.

* Ein geschickter Turner versuche das „Schlüsselaustreten". Jahn beschreibt dieses lustige, scherzhafte „Sillen" (Nyckeln af sparpa in Schweden) in seiner „deutschen Turnkunst" von 1816, S. 165: Das Seil wird so über den Sillbaum, der 4—6 Fuß über der Erde (wagerecht) angebracht ist, geworfen, daß es jenseits in einem Bogen beinahe bis zur Erde hängt; die beiden Enden hängen diesseits herab. Der Siller tritt nun mit einem Fuß in den Bogen des Seiles und faßt gleichzeitig die Enden mit beiden Händen, hockt darauf mit dem anderen Beine zwischen Baum und Seil hindurch und schlägt mit dem Fuße dieses Beines den Sillpflock (oder den Schlüssel) hinweg, welcher sich mitten am Sillbaume befindet. Notwendig ist es, daß unter dem Sillbaume weicher Boden

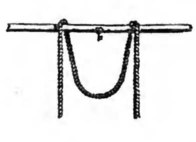


Fig. 45.

sich befindet, damit der Siller, wenn er ja auf den Rücken fällt, nicht Schaden nehme.

* Über die „Steckli springen" (Geisgumpen). Auf einem Abhange werden in gleicher Richtung und in einiger Entfernung voneinander mehrere Geiseln, d. s. Sprunggabeln (Hopsergäbeln), aufgestellt. Jede Geis besteht aus zwei Gabelhölzchen, welche oben durch ein Querholz verbunden sind. Von der Anhöhe herablaufend hat er diese Geisen zu überspringen. Wenn er eins umreißt, muß er auch noch spießrutenlaufen.

* Nach einem Anlauf ist gegen eine Wand zu springen in der Weise, daß man in Kniehöhe, z. B. den r. Fuß an die Wand bringt, sich schnell auf ihm herumdreht und dann auf den Boden niederspringt, also mit dem Niedersprunge der Wand den Rücken zukehrt. (Vorsicht bei den ersten Versuchen!)

* Es gilt, mit dem Mund ein Geldstück von einem Stuhl aufzuheben. Der Betreffende legt den Stuhl auf die beiden Vorderbeine nieder, so daß die Hinterbeine mit der Lehne eine wagerechte Richtung einnehmen, hält sich mit den Händen an der Lehne in der Gegend des Sitzes an, knieet mit beiden Beinen auf den Hinterbeinen des Stuhles (also mit dem l. Bein auf dem l. Stuhlbein, mit dem r. auf dem r.) und sucht nun mit dem Mund ein auf der obersten Rückleiste der Lehne gelegtes Geldstück aufzuheben, ohne daß die Lehne „zur Erde hinabgedrückt wird". Es kommt alles darauf an, daß die Hände in der richtigen Gegend fassen und tüchtig festhalten, sonst würde der Stuhl sehr bald seine wagerechte Lage verlassen, also umkippen. Je entfernter vom Stuhlsitze das Geldstück liegt, desto schwerer ist die Kunst.

* Es ist ein Stab, welcher genau von der Fingerspitze bis zum Ellenbogen reicht, mit ganz festem Griff am oberen Ende zu fassen, und das untere Ende durch Einwärtsdrehen des Armes über den Unterarm außen herum zum Munde zu führen.

* Der Versuch à la Tantalus". Man stellt sich dicht mit den Fersen an eine senkrechte Mauer und hebt darnach ein Geldstück, das zu den Füßen liegt, auf. Weil dies nicht angeht, kann man zum voraus sagen, daß das Geldstück dem gehöre, der es aufheben könne.

* Einer soll sich auf 3 Stühlen wagerecht ausstrecken, jedoch den ersten Stuhl nur mit dem Kopf, den letzten nur mit den Fersen berühren, darnach den Körper steif strecken, die Brust

heben, die Schultern niederdrücken und in dieser Lage verharren, ohne herabzufallen, wenn der mittlere Stuhl unter ihm weggezogen wird, oder wohl gar in dieser Lage selbst den mittleren (leichten) Stuhl wegnehmen, über sich hinwegheben, um ihn darnach auf der anderen Seite wieder unter sich zu schieben.

Ein runder Stab ist nahe an dem einen Ende zu fassen, so daß er senkrecht herabhängt. Nun ist er mit Hilfe der Finger in die Höhe zu schrauben und zwar bis zum anderen Ende.

Ein Geldstück (oder mehrere) legt man auf den gehobenen Ellenbogen, streckt dann den Arm plötzlich, um mit der Hand desselben Armes das Geldstück aufzufangen.

Jemand soll über das Seilchen springen. Es darf dies als bekannt vorausgesetzt werden. In Catsens (Ammans) nichtigen Kinderspielen wird es also erklärt:

„Der Seillespringer zeigt den fund
wie man sol achten auf die stund,
wie man sol passen auf die zeit,
eh denn entwüsch gelegenheit.
Könt ihr nun springen, daß geraht
nicht gar zu früh, nicht gar zu spaht,
nicht gar zu träg, nicht gar zu schnell.
im Spiel bleibt euch die Meisterstell.“

Steine lesen, d. i. 10 (oder mehr) auf einer geraden Linie hintereinander in je einem Meter Entfernung gelegte Steine einzeln herbeiholen und in einen Korb legen, der 1 Meter weit vor dem ersten Steine liegt. Bei 10 Steinen hat er einen 110 Meter langen Weg zurückzuschlagen. (Siehe S. 222.) Es ist dies eine gute Strafe für einen kleinen unfriedfertigen Spielstörer.

b) Spielscherze mehrerer.

Sich magnetisieren Lassen. Dies geschieht so: A behauptet, daß er ohne jeden Kraftaufwand B durchs Zimmer schleppen könne, so lange B die Spitze eines Fingers fest gegen A's Handteller drücke. B muß ihm ja folgen, denn sobald er es nicht thut, drückt er nicht mehr mit dem Finger.

* Sich auf den Boden Setzen, seine eng an die Brust heraufgezogenen Beine Umarmen, sich von einem anderen die Hände mit einem Tuche zusammenbinden Lassen und Versuchen, wie er aufstehe und die Handschelle los werde. Oder er soll sich

setzen, hockend einen meterlangen Stab unter die Kniee stecken und sich vor den Knieen die Hände fesseln lassen und dann abermals zusehen, wie er der Fessel ledig werde.

Durch einen Reifen Schlüpfen, den ein anderer vorbeirollen läßt.

Einige Sprünge über ein wagerecht geschwungenes Seil ausführen. Einer schwingt von seinem Platze dicht über dem Boden hin eine Schnur, welche am Ende mit einem Sandbeutel, einem Taustücke 2c. versehen ist (und z. B. auch ein Sprungseilchen der Mädchen, eine Springschnur auf dem Turnplatze sein kann). Der Gepfändete hüpft auf, sobald das im Kreise geschwungene Seil seinen Füßen sich nähert, um es unter diesen hinwegschwingen zu lassen. Dazu kann bestimmt werden, daß der Pfandauslösende z. B. eine am Seilschwingenden steckende Schleife, ein in dessen Tasche befindliches Tuch während des Seilkreisens zu holen habe, ohne getroffen zu werden; oder daß er eine von einem anderen in wagerechter Ebene hin- und hergeschwungene Gerte fortgesetzt zu überspringen habe, wie es die Araber über die Säbelklinge thun.

* Sackhüpfen (Sackgumpen). Es wird der Betreffende mit den Beinen, dem Rumpf, den Armen, also bis zum Kopfe heran in einen Sack gesteckt, in welchem er sich dann hüpfend fortzubewegen hat. Bei Kinderfesten wird dieses Gumpen gewöhnlich von mehreren als Wettspiel vorgenommen. Schwerer noch wird die Aufgabe, wenn (anstatt in einem Sack) mit in der Gegend der Knöchel zusammengebundenen Beinen das Ziel erreicht werden soll. (Vorsicht!)

Nach einem „schwebenden Bissen“ hüpfen, wie schon von den Griechen und im 13. Jahrh. von den Mönchen geschah, indem sie einen Apfel, eine Feige 2c. an einem Bande befestigten, dieses wieder mit dem anderen Ende an einem Baumast, einer wagerechten Stange 2c., so daß die Frucht etwa in Scheitelhöhe sich befand, und nun einer nach dem andern die Frucht hüpfend mit dem Mund, den Zähnen zu erhaschen suchte. Wem dies gelang, dem gehörte sie. Engl. „bobcherry“. Vergl. S. 321: Das Karrusel.

Niesen à tempo. Es werden etwa Spielkarten der Reihe nach aufgeschlagen, und bei einer vorher bestimmten haben alle gleichzeitig zu niesen, sobald sie aufgeschlagen wird.

* Einer steht auf einem Stuhl und hält mit einem langen Stab (einem Billardstock 2c.) einen mit Wasser gefüllten Blech-

teller oder eine Untertasse an der Stubendecke fest, versichernd, daß trotzdem kein Tropfen herabfallen werde. Plötzlich bittet er einen anderen, sich stellend, als ob er noch etwas vergessen habe, doch einstweilen einmal den Stab zu halten. Dieser thut es; jener aber kehrt nicht wieder und löst ihn nicht ab, bereitet somit dem Herbeigerufenen zum Ergetzen aller große Verlegenheiten.

* Gesellschafts-Bockspringen. Einer stellt sich grätschend auf, beugt (anfangs) den Rumpf vor, stützt die Arme auf die Kniee, die anderen überspringen ihn von hinten her, oder, wenn sie den sog. Hammelsprung ausführen wollen, von der Seite her, indem sie mit den Beinen seitgrätschen und die Arme auf des Bockes Schultern oder Rücken stützen. Sofort nach dem Sprunge bildet jeder in einiger Entfernung selbst den Bock.

Das lange Roß. Der größte Knabe stellt sich gebückt vor eine Wand oder einen Baum, die Hände anstemmend. Der nächstgrößte stellt sich, ebenfalls gebückt und sich am ersten anhaltend, hinter diesem auf u. s. f., bis sich die Hälfte aller Gespielen in einer solchen Stellung befindet. Sodann springt der erste aus der anderen Hälfte auf den Rücken des letzten aus der ersten Hälfte, von hier aus auf den Rücken des vorletzten &c. Sitzen alle auf, so setzt sich das lange Roß mit seinen Reitern in Bewegung, mit oder ohne Musik.

Das Dromedar. Einer stellt sich aufrecht, nur mit sehr vorgebeugtem Kopf, auf, hinter ihm und ihn an den Hüften fassend ganz gebückt ein zweiter, an diesen ebenso der dritte, an diesen der vierte, dann der fünfte; der sechste aber springt auf den fünften und klettert vor bis auf den dritten; der siebente setzt sich ebenso grätschend auf den vierten, und nun wird die ganze Gesellschaft mit einem großen Tuch überdeckt, nachdem noch der fünfte einen Reisigbesen (als Schwanz) zwischen die Beine genommen hat. Der das Dromedar herumführende Knabe giebt nun etwa — nach Kolbs Spielbuch — folgende Beschreibung, nachdem er noch den kleinsten Gespielen als Äffchen obenauf gesetzt hat:

„Meine Errschaften, Sie seh' hier die große Trampeltier aus Mongolei. Sie hat vier Fuß und zwei Rücken, trägt schwere Lasten und ist ein großer Freund von die Musik. In ihr Leib ist eine große frische Wassermagen; hat man in die eiße afrikanische Wüste nix zu trink, so werd sie getöt und man errett sich vor das Verschmachten. Giebt man der Tier vor die

Abreis ein Faß Burgunder, so hat man die Plaissier, in die Wüste auch ein gut Glas Wein zu abe. Hier, meine Errschaften, seh' Sie noch eine andere Naturseltenheit, eine kleine Aff. Sie ist gesang in die warme Land, da ist sie geseß auf eine Baum und hat gefreß. Mach dein Kompliment vor die Errschaften! Nimm der kleines Teller und sammel ein vor deine Err ein kleines Trinkgeld."

Watte Blasen. Mehrere sitzen um einen Tisch und legen ihre Unterarme auf denselben. Ein Stückchen Watte wird von einem zum anderen geblasen, ohne daß es über die Tischplatte hinausgelangen darf. Mit den Händen zuzugreifen ist nicht gestattet. — Auch kann die Watte fliegend in der Luft erhalten werden, wobei die sie Anblasenden zu stehen haben.

* „Butterwiegen" („Rückwippe" bei Jahn; „Gigampf", „Gilagampfa" in der Schweiz; „Gigede-gagede" — d. i. sich hin und her bewegen — in Meiers schwäb. Kinderreimen S. 387). Zwei stehen Rücken zu Rücken, schlingen ihre Arme ineinander und heben sich nach irgend einem Liedchen abwechselnd in die Höhe. Schließlich sitzen beide Rücken zu Rücken nieder und stehen, ohne die Armfassung aufzugeben, wieder auf. (Rochholz S. 453.)

* Schnellen und Schellen. Einer sitzt auf dem Stuhl und legt seine Hände wie zum Zusammenklappen auf die etwas aufeinander entfernten Kniee. Ein anderer kniet vor ihm nieder, schnellt im günstigen Augenblicke seinen Kopf zwischen jenes Knieen hindurch, abwärts oder aufwärts. Aufgabe für beide ist es, den richtigen Augenblick zu finden, für jenen zum Zusammenschlagen der Hände, um des Knieenden Backen dabei zu treffen, für diesen, mit dem Kopfe zwischen jenes Knieen hindurchzuhuschen, ohne getroffen zu werden.

Die Quern (Jahn) oder das Gläserschwenken (das Rädchen, die Mühle 2c.). Es geschehe dies, wie folgt:

a) In der Stellung der Paare Gesicht zu Gesicht mit Häkelgriffe der Finger bei gebeugten Armen und bei gegenseitiger Berührung der Fußspitzen Rückneigen beider bis zur völligen Streckung der Arme und Kreisen um die gemeinschaftliche Mitte, wobei etwa auch, wie es z. B. im Vogtlande geschieht, gesprochen werden kann: „Die Mühle geht langsam, die Mühle geht fix (schnell)", um mit dem „fix" das schnellere und schnellste Kreisen eintreten zu lassen.

b) Wie a, aber es fassen sich bei der Stellung rechte

Seite an rechter oder l. an l. (⌒ ‿) nur die inneren, also die beiden r. oder die beiden l. Hände mit Häkelgriff, ebenso kommen nur die inneren Füße so nahe als möglich aneinander. Der Körper neigt sich dabei seitwärts nach außen. Nach einigen „Umläufen“ folgt ein Kehrt beider, die Fassung der anderen, vorher äußeren Hände, und die Wiederholung des Schwenkens. Statt des Häkelgriffes werde auch die Fassung des Handgelenkes, z. B. des ersten von seiten des zweiten, oder das Einhängen der Arme im Ellenbogengelenke gewählt, oder, was die Kinder sehr gerne thun, es legt jeder seinen äußeren Arm quer über den Rücken, während die innere Hand die vom Rücken her dargebotene Hand des Nachbars in der Weise erfaßt, daß die Arme beider sich kreuzen (verschränken). Es können diese Spiele mit Häkelgriffen der inneren Hände auch von vieren zugleich ausgeführt werden.

c) Wie b, aber von dreien (vieren, fünfen ꝛc.) in der Weise ausgeführt, daß der erste z. B. mit der r. Hand die r. (l.) Hand des mittleren mit Häkelgriffe faßt. Bei dem hierauf erfolgenden Schwenken neigen sich nur der erste und der dritte nach außen, während der mittlere die Drehungsachse bildet; er dreht sich an Ort, während ihn der erste und der dritte mit Vorwärtslaufen oder mit Hüpfen auf einem Bein ꝛc. umkreist.

Einem anderen ist die fest zur Faust geschlossene Hand zu öffnen oder ihm ein Apfel aus ihr zu entwinden.

Einem anderen sind die vor der Brust ineinander gehäkelten Zeigefinger durch Zug an den Armen auseinanderzureißen.

c) * Zieh-, Schiebe- oder Ringkämpfe.

(Siehe das Seilziehen S. 223.)

Auf die verschiedenen Weisen des eigentlichen Ringens einzugehen, liegt nicht im Zwecke dieses Buches; doch müssen wir einige Ringarten schon deshalb hier beschreiben, weil in mehreren der vorgenannten Spiele der Entscheid durch das Ringen getroffen werden soll. Solche Arten des Ringens sind:

a) Beide (von ziemlich gleicher Größe und Stärke) treten mit Vorstellen des r. oder l. Beines einander gegenüber, heben beide Arme oder nur je den r. (l.) vor und stemmen die Handflächen gegeneinander. Wer die Arme beugt, oder wer auch nur einen Schritt zurücktritt, hat verloren.

b) Beide führen dasselbe aus, nur daß sie sich statt an den Händen, an den Oberarmen oder an den Schultern fassen.

c) Beide erfassen die l. oder die r. Hände oder auch beide mit Häkelgriff und suchen sich um einen oder um mehrere Schritt von der Stelle zu ziehen, was auch mit Einhängen der r. oder der l. Arme geschehen kann.

d) Beide schieben oder ziehen an einem kurzen Stab, einem Klötzchen, mit gestreckten Armen, oder der eine sucht es dem anderen durch Entwinden abzunehmen. Vergl. S. 308!

e) Beide führen die vorgenannten Kämpfe im Stand auf einem Bein, auch mit Hüpfen auf einem Beine so lange aus, bis der eine oder der andere das gehobene Bein niederstellt.

f) Beide führen dasselbe in der Weise aus, daß der eine schiebt oder zieht, während der andere nur Widerstand leistet, oder daß

g) der eine zwar auf beiden Füßen, mit dem einen Fuß aber in einer kleinen Vertiefung, in einem „Grüblein", oder in einem kleinen Kreise steht, sich also mit diesem Beine nur an Ort dreht, während er von dem anderen, auf einem Beine hüpfenden, umkreist wird und als besiegt gilt, wenn er durch das Schieben oder Ziehen des ihn Umkreisenden gezwungen ist, die Vertiefung zu verlassen. Der Umkreisende ist seinerseits besiegt, sobald er den hüpffreien Fuß aufstellt.

h) Beide ringen mit dem Jahn'schen „Nackenziehseil" auf allen vieren, indem sie Rücken zu Rücken sich niederlassen, die Hände auf den Boden stützen und, nachdem sie sich das zusammengebundene Seil zwischen den Beinen durchgezogen und von vorn her über den Nacken gelegt haben, nun vorwärts ziehen, bis der eine den anderen vom Platze gebracht hat. Nach Rochholz S. 455 suchen sich so die erwachsenen Burschen wettweise über eine Thürschwelle zu ziehen. — Statt das Seil um den Nacken zu legen, kann man es auch den beiden Streitern je an ein Bein binden, oder, was noch scherzhafter, an beide Beine.

i) Beide ringen mit dem „Knebelseil". Zwei kurze Stäbe verbindet ein nicht zu langes Seilstück. Im Sitz — mit gegenseitigem Anstemmen der Fußsohlen — oder im Stand erfaßt jeder der beiden Ziehkämpfenden einen der beiden Stäbe mit beiden Händen bei gleichem oder verschiedenem Griff oder nur mit einer Hand, in letzterem Falle so, daß das Verbindungsseil zwischen Mittel- und Ringfinger sich befindet. Sind die beiden Stäbe durch ein längeres Seil verbunden, und führt dieses über eine Rolle auf einem senkrechten Pfosten oder

über eine wagerechte Stange, so können die beiden Gegner Gesicht zu Gesicht, oder Rücken zu Rücken ziehkämpfen, bis der schwerere den leichteren vom Boden emporzieht und aufhängt.

k) Beide sollen „mit gleichem Griffe“ ringen, indem sie das r. Bein vorstellen, sich zum Gruße die Hand reichen und darnach so umfassen, daß jeder z. B. den r. Arm über die l. Schulter, den l. unter die r. Schulter des Gegners legt und seine Hände auf dessen Rücken so vereinigt, daß die eine Hand das Gelenk der anderen (zur Faust geschlossen) umfaßt. Gleichzeitig schreiten beide in die Seitgrätschstellung, neigen sich mit steifem Kreuze vor und beginnen das Ringen so, daß der eine den anderen an sich zu ziehen oder zu heben sucht, ihn rückbeugt und so zu Falle bringt, oder ihn bei einer schnellen $^1/_4$ Drehung an sich reißt und über die vorgehaltene Hüfte wirft, ohne selbst mitzufallen.

l) Beide sollen mit „ungleichem Griffe“ ringen. Wie bei k, es greifen jedoch hier beide Arme des einen unter denen des Gegners hinweg, und es ist das Abgewinnen des Griffes Sache der Berechnung und der Stärke, sowie der Benutzung des rechten Augenblickes. — Ein Wechseln des Griffes, z. B. zu dem unter k bezeichneten, ist jederzeit und je nach Vorteil und Gelegenheit gestattet, nie aber das Erfassen der Kleider und sonst ein Griff, welcher örtlichen Schmerz verursacht. Auch das Beinstellen (oder Schränkeln) wird besser ausgeschlossen, und in den meisten Fällen kann man auch auf den Wurf zur Erde verzichten, indem man den Sieg davon abhängig macht, daß einer den anderen vom Boden lüftet. Sonst gilt die Regel: Der Besiegte muß auf den Rücken gefallen sein; ein Fallen nur auf eine der Leibesseiten ist noch nicht Besiegtsein. Nach dem Kampf erfolgt abermals die Handreichung.

Alphabetisches Verzeichnis der Spielnamen.

(Die Zahlen an der rechten Seite geben die Seitenzahl an.)

Das folgende Verzeichnis bedarf einer kurzen Erklärung. Viererlei soll darin gegeben sein.

* und † zeigen an, welche Spiele nur für Knaben, und welche nur für Mädchen geeignet sind. Alle anderen Spiele gelten für beide Geschlechter. Mit äußerster Strenge sind wir bei dieser Auswahl nicht verfahren; nur die Spiele haben wir für ein Geschlecht ausgeschlossen, die unbedingt nur für das andere passen. Es ist dies nicht etwa Sache der Bequemlichkeit gewesen, sondern aus dem Grunde geschehen, den wir in den Vorbemerkungen (S. VI) ausgesprochen haben. Eine Anzahl anderer Spiele, die zwar für beide Geschlechter recht wohl geeignet wären, wird gleichwohl nur von dem einen oder dem anderen vorgenommen. — So z. B. eignen sich die Spiele mit kleinen Kugeln sehr gut auch für die Mädchen, und dennoch findet man sie nur ganz ausnahmsweise bei ihnen; ebenso ist es mit dem Stechvogel bei den Knaben. Wir erkennen die Thatsache an, aber wir haben solche Spiele eben deshalb doch nicht als nur für ein Geschlecht passend bezeichnet.

Die gesperrt gedruckten Namen bezeichnen Spiele, die den früheren Auflagen des GutsMuths'schen Buches eigen sind; die anderen kamen teils schon bei der 5. u. 6. Auflage, teils auch bei der 7. u. 8. neu hinzu.

Die römische Ziffer hinter dem Spielnamen gilt für das Lebensalter, von welchem an ein Spiel vorgenommen werden kann. Möglich, daß man bei einzelnen Spielen nach dieser Richtung hin mitunter anderer Meinung ist, wir geben ja nur die unsere. Auch anzugeben, bis zu welchem Lebensalter hinauf ein Spiel seinen Wert behält, war bedenklich, da bekanntlich auch größere Kinder die Spiele der kleineren immer wieder gern einmal vornehmen. Daß wir auch bei diesen Angaben nicht zu streng verfahren durften, gebot schon die einfache Thatsache, nach welcher jüngere Gespielen gern auch zu den älteren sich gesellen; wird doch dadurch ein Spiel von Geschlecht zu Geschlecht in der unwillkürlichsten Weise übertragen.

Die deutsche Ziffer hingegen giebt entweder die bestimmte Zahl oder die Mindestzahl der Genossen an, die an einem Spiele teilnehmen dürfen, bez. können. In sehr vielen Fällen aber, und auch bei den Spielen, die schließlich einmal nur von dem einzelnen Kind ausgeführt werden können, also hier die Bezeichnung 1 tragen, dürfte es wenigstens erwünscht sein, daß eine größere Anzahl von Gespielen teilnimmt. Ja, wir brauchen sogar sehr viele Spiele, die von größeren Massen, z. B. von ganzen Schulklassen, vorzunehmen sind; zum Glück sind hierzu die meisten

Spiele geeignet. Jedoch hier auch die Maximalzahl anzugeben, wäre ein sehr zweifelhaftes Beginnen gewesen. — Wenn hier wie dort der Zweck nur immer durch gerade Zahlen bezeichnet ist, so ist dies nur geschehen, um die Gliederung nicht zu weit zu treiben. Nach alledem würde also z. B. „† Liebe Schwester tanz' mit mir, VI, 2" heißen: „Dieses Spiel eignet sich für Mädchen vom 6. Lebensjahr an und kann schon von zweien ausgeführt werden."

Endlich wollten wir noch die verschiedenen Namen für ein und dasselbe Spiel kennzeichnen, und dies ist dadurch geschehen, daß wir keine Ziffer, weder eine römische noch eine deutsche, dazu schrieben, sondern auf das Spiel verwiesen, für welches es eben nur ein anderer Name ist. Wir glaubten, damit so manchen einen Gefallen zu erweisen, der nicht lange suchen möchte, um das Spiel im Buch ausfindig zu machen, dessen Namen er gerade kennt.

Spamersche Buchdruckerei in Leipzig.

